



***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY (DOP) DAN EDITOR DALAM
PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE *THRILLER*
MENGUNAKAN TEKNIK *CANTED ANGLE* TENTANG PSIKOPAT
BERJUDUL *HATE****



Oleh:
ERIC JORDHAN AGUSTIAN R
14510160022

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017**

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan *Director of Photography* (DOP) dan Editor dalam pembuatan film pendek bergenre *thriller* menggunakan teknik *canted angle* tentang psikopat berjudul HATE. Merujuk pada ide dan konsep sutradara yaitu pembuatan film pendek bergenre *thriller* tentang psikopat maka akan memanfaatkan teknologi untuk mendukung teknik yang akan digunakan dalam pembuatan film agar tujuan film pada Tugas Akhir ini tercapai.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan studi literatur. Pengaplikasian teknik dalam film pendek ini menggunakan pengambilan gambar *canted angle*. Hal ini dilakukan agar film pendek ini dapat menghadirkan suasana ketegangan sesuai yang diharapkan serta dapat memperjelas informasi.

Dengan dibuatnya film pendek ini, diharapkan informasi dapat tersampaikan dan diterima oleh masyarakat untuk mengidentifikasi ciri-ciri perilaku orang yang mempunyai gangguan kepribadian psikopat.

Kata kunci: Film Pendek, *Canted Angle*.



DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan	4
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	4
1.4 Tujuan Penciptaan.....	4
1.5 Manfaat Penciptaan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Film	6
2.2 Film Fiksi.....	7
2.3 Film Pendek	7
2.4 Genre Film	8
2.5 <i>Thriller</i>	9
2.6 <i>Director of Photography (DOP)</i>	9
2.7 <i>Type of Shot</i>	14
2.8 <i>Camera Angle</i>	16
2.9 <i>Canted Angle</i>	19
2.10 Editor	20
2.11 <i>Editing</i>	21
2.11 Psikopat.....	22
BAB III METODE PENCIPTAAN	24
3.1 Metode Penelitian	24
3.2 Objek Penelitian.....	25
3.3 Lokasi Penelitian.....	26
3.4 Sumber Data	26

3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5.1 <i>Director of Photography</i> (DOP)	28
3.5.2 Editor	30
3.5.3 Tata Cahaya (<i>Lighting</i>)	31
3.5.4 <i>Canted Angle</i>	32
3.6 Teknik Analisa Data	36
3.6.1 Menyajikan Data.....	36
3.6.1 Kesimpulan	37
BAB IV PERANCANGAN KARYA	38
4.1 Pra Produksi	39
4.1.1 Naskah	39
4.1.2 Manajemen Produksi	47
4.2 Produksi	83
4.3 Pasca Produksi	84
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	86
5.1 Produksi	86
5.2 <i>Real</i> Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya.....	113
5.3 Pasca Produksi	114
BAB VI PENUTUP.....	150
6.1 Kesimpulan	150
6.2 Saran	150
DAFTAR PUSTAKA	152
BIODATA PENULIS.....	154
LAMPIRAN.....	155

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Dalam kompasiana.com dijelaskan bahwa dunia film semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangannya tidak terbatas di cerita dan genre melainkan pada penggunaan teknologi juga semakin berkembang. Penggunaan teknologi akan mempermudah dalam pembuatan film terutama pada bagian produksi dan pasca produksi.

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh 3 mahasiswa sebagai 1 tim diantaranya: Sutradara, Penulis Skenario, Asisten Sutradara, dan *Director of Photography* (DOP). Dalam tim ini penulis berperan sebagai DOP. Penulis membantu memvisualisasikan konsep dari Sutradara dan penulis scenario. Sehingga film yang dibuat akan sesuai dengan ide dan konsep sutradara. Merujuk pada ide dan konsep sutradara yaitu film pendek bergenre *thriller* tentang psikopat, maka penulis akan memanfaatkan teknologi untuk mendukung teknik yang akan digunakan dalam pembuatan film agar tujuan film pada Tugas Akhir ini tercapai.

Director of photography bertanggung jawab terhadap visual dari film. Tidak hanya bertugas mengubah naskah menjadi visual tetapi *Director of Photography* juga ikut andil dalam mengoperasikan kamera. Weis (2015) dalam *website* hai.grid.id menjelaskan seiring perkembangan zaman banyak sekali seorang DOP menggunakan berbagai macam sudut pengambilan gambar pada setiap adegan dalam film, diantaranya *low angle*, *high angle*, serta *bird eye*. Jenis sudut pengambilan gambar ini termasuk yang umum digunakan oleh DOP dalam

memvisualisasikan naskah yang dibuat oleh penulis skenario. Penulis akan menggunakan teknik sudut pengambilan gambar *canted angle*. Achan (2015) menjelaskan *canted angle* juga bisa disebut dengan *oblique angle* yang mana teknik pengambilan gambar ini mengambil sudut pandang yang sengaja dimiringkan. *Angle* ini biasanya digunakan untuk menghasilkan suatu gambar yang unik dan tegang serta memberikan kesan dramatis. Dari pendapat di atas penulis merasa teknik *canted angle* akan sesuai dengan tema yang telah dibuat oleh sutradara yaitu tentang psikopat, karena dengan menggunakan teknik *canted angle* akan memberikan kesan tegang yang lebih mendalam.

Dirgagunarsa, (1998: 145) di dalam bukunya *Pengantar Psikologi* mengatakan bahwa seorang psikopat dapat melakukan apapun yang diinginkannya dan meyakini bahwa yang dilakukannya tersebut benar. Sifatnya yang pembohong, manipulatif, tanpa rasa belas kasihan, serta tidak bersalah setelah menyakiti orang lain. Bahkan terkadang seorang psikopat dapat bertindak kejam kepada siapapun, tidak peduli saudara, kerabat atau orang tua. Selain tidak peduli terhadap siapapun, psikopat selalu melihat kelemahannya karena orang lain.

Oleh karena itu penulis memilih *canted angle* sebagai sudut pengambilan gambar, karena setiap adegan dalam film *thriller* memiliki puncak ketegangan. Di situlah peran dari *canted angle* untuk memberikan kesan dramatis serta unsur ketegangan yang lebih mendalam di setiap adegan yang akan diperankan tokoh utama dari film ini yaitu seorang psikopat berdarah dingin.

Dari segi editing penulis menyisipkan *special effect* dan *visual effect* di berbagai adegan,. Dalam *website* www.jagatreview.com dijelaskan bahwa *special effect* atau efek spesial merupakan kombinasi dari seni dan teknologi. Dari sisi

teknologi, tidak cuma penguasaan teknologi yang digunakan, namun juga pengetahuan bagaimana indera manusia menangkap gambaran yang akan diterima oleh otak. Sedangkan sisi seni, berperan tentang bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk mencapai hal tersebut. Para ahli *special effect* melakukan bagaimana menipu indera manusia, terutama audio-visual, bahwa seakan-akan hal tersebut terjadi.

Misalnya ingin membuat efek hujan. Pertama-tama, harus mengetahui terlebih dahulu bagaimana karakteristik hujan yang benar menurut mata manusia. Setelah itu dengan teknologi apapun yang dimiliki, berusaha meniru karakteristik hujan tersebut. Yang terpenting bukan seberapa riil wujud hujan tersebut terjadi, tetapi sejauh mana karakteristik hujan dipenuhi. Teknologi yang digunakan bisa bermacam-macam. Beberapa orang akan membuat hujan dengan air yang disemprotkan ke atas. Para animator di Disney, awalnya membuat efek hujan dengan menggunakan lembaran tipis yang berlubang sangat banyak, kemudian digerakkan secara cepat di depan kamera. Bisa juga membuat efek hujan dengan menggunakan komputer. Yang terpenting adalah bukan seberapa canggih efek hujan tersebut dibuat, tetapi seberapa besar karakteristik hujan tersebut tercapai.

Dari penjabaran di atas, harapan penulis dari Tugas Akhir ini di dalam tekniknya yaitu dapat memperjelas informasi yang akan diterima oleh masyarakat untuk mengidentifikasi ciri-ciri perilaku orang yang mempunyai gangguan kepribadian psikopat.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memfokuskan penciptaan Tugas Akhir ini pada sudut pengambilan gambar dalam pembuatan film pendek bergenre *thriller* menggunakan teknik *canted angel* serta editing dengan menyisipkan element *special effect* maupun *visual effect*.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Dalam Pembuatan Tugas Akhir ini agar tidak terjadi pembahasan yang melebar maka perlu dibatasi permasalahannya. Ruang lingkup yang dibahas di dalam pembuatan film pendek ini antara lain:

1. Penulis berperan sebagai *director of photography* serta editor dalam pembuatan film pendek bergenre *thriller* tentang psikopat.
2. Pembuatan *floor plan*.
3. Pembuatan *storyboard* dari naskah yang dikerjakan oleh penulis skenario.
4. Pengambilan gambar dengan teknik *canted angle*.
5. Melakukan editing dengan *special effect* serta *visual effect*.

1.4 Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film pendek dengan menggunakan teknik *canted angle* untuk mendukung konsep sutradara serta penambahan elemen *special effect* maupun *visual effect* dalam *editing* pada pembuatan film pendek bergenre *thriller* tentang psikopat berjudul *HATE*.

1.5 Manfaat Penciptaan

Adapun beberapa manfaat dalam Tugas Akhir ini antara lain:

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Lebih memahai jenis-jenis gangguan kepribadian.
 - b. Lebih memahami tentang proses pembuatan film pendek.
 - c. Lebih memahami tentang teknik *canted angle*.
 - d. Meningkatkan kemampuan *director of photography* (DOP) dalam pembuatan film pendek.
2. Manfaat bagi Lembaga
 - a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah tentang film.
 - b. diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan dibidang *videografi* khususnya mengenai peranan *director of photography* (DOP) dalam tekniknya yaitu *canted angle*.
3. Manfaat bagi Masyarakat
 - a. Diharapkan mampu menjadi film yang bukan hanya memberikan hiburan tetapi dapat juga dijadikan media untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap gangguan kepribadian

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir menggunakan beberapa landasan teori. Landasan teori yang digunakan antara lain *Director of Photography* (DOP), editor, editing, film, *genre film*, *thriller*, *camera angle*, *canted angle*, psikopat.

2.1 Film

Liliweri (2004: 14) menjelaskan bahwa film merupakan media elektronik paling tua daripada media lainnya, apalagi film telah berhasil mempertunjukkan gambar-gambar hidup seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar lebar. Keberadaan film telah diciptakan sebagai salah satu media komunikasi massa yang benar-benar disukai bahkan sampai sekarang. Lebih dari 70 tahun terakhir ini film telah memasuki kehidupan umat manusia yang sangat luas lagi beraneka ragam

Menurut Effendy (1986) film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Effendy (2000) menjelaskan bahwa teknik, perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar-gambar yang semakin mendekati kenyataan. Dalam suasana gelap dalam bioskop, penonton menyaksikan suatu cerita yang seolah-olah benar terjadi dihadapannya.

2.2 Film Fiksi

Pratista (2008: 6) dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film* menjelaskan bahwa film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Cerita juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Film Fiksi berada di tengah-tengah dua kutub, nyata dan abstrak, sering kali memiliki rendensi ke salah satu kutubnya, baik secara naratif maupun sinematik.

2.3 Film Pendek

Prakosa (2008: 43) menjelaskan bahwa film pendek memiliki pengertian yaitu salah satu bentuk film paling simple dan paling kompleks. Di awal perkembangannya film pendek sempat dipopulerkan oleh comedian Charlie Chaplin. Film pendek ialah film fiksi termasuk sebuah karya animasi yang memiliki durasi tayang tidak lebih dari 60 menit.

Film pendek bukan merupakan reduksi dari film dengan cerita panjang, atau sebagai wahana pelatihan bagi pemula yang baru masuk kedunia perfilman. Film pendek memiliki ciri/karakteristik sendiri yang membuatnya berbeda dengan film cerita panjang, bukan karena sempit dalam pemaknaan atau pembuatannya lebih mudah serta anggaran yang minim. Tapi karena film pendek memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa untuk para pemainnya.

2.4 Genre Film

Prime (2016) dalam website www.filmbioskop.co.id dijelaskan bahwa film *genre*, adalah kata yang mengacu pada kategori pemilahan film dalam elemen naratif untuk melihat bagaimana struktur film atau tingkat emosional yang terbangun saat film tersebut dibuat. Genre secara mendasar terdiri dari fiksi dan dokumenter, yang kemudian terbagi menjadi dokumenter fiksi dan dokumenter drama, dan dari situ kategori film dibagi lagi dalam beberapa haluan.

Perkembangan *genre* film juga membuat *genre* yang sudah terbagi itu bercampur dalam satu film seperti film *romantic comedy* atau film *action comedy*. Meski demikian, tetap ada perbedaan pendapat dan argumen tentang bagaimana membagi-bagi film dalam bagian masing-masing. Dahulu film hanya dibagi dalam beberapa kategori saja, kini berbagai jenis film telah dirilis dengan situasi karakter dan skenario yang lebih fleksibel. Hal ini tentu saja dipengaruhi oleh situasi yang mendominasi dalam film tersebut. Sebagai contoh film biografi yang seringkali harus berdiri sendiri sebagai satu kategori, meski sebenarnya terkait dengan *genre* lain yang mungkin seperti drama, adventure atau bahkan horor.

Intinya adalah bahwa kategori-kategori (*genre*) yang dulu pernah dirilis sebagai pembatas, seiring dengan perubahan teknologi dan keinginan para pembuat film untuk memenuhi kriteria para pemirsa, *genre* tersebut terus dipilah-pilah lagi ke dalam beberapa *sub genre*.

2.5 Thriller

Pratista (2008: 26) menjelaskan film *thriller* memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya. Alur cerita film *thriller* sering kali berbentuk aksi nonstop, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya. Film *thriller* biasanya mengisahkan tentang orang biasa yang terjebak dalam situasi luar biasa, seperti seseorang yang terlibat perkara criminal yang tidak ia lakukan. Film *thriller* lazimnya bersinggungan dengan beragam genre seperti drama, aksi, kriminal, politik, dan lainnya.

2.6 Director of Photography (DOP)

Umbara (2016) dalam *website* wordpress.com menjelaskan bahwa DOP atau *Director of Photography* adalah seorang seniman yang melukis dengan cahaya. Dia harus familiar dengan komposisi dan semua aspek teknik pengendalian kamera dan biasanya dipanggil untuk menyelesaikan permasalahan teknis yang muncul selama perekaman film. DOP sangat jarang mengoperasikan kamera. Kerja DOP sangat dekat dengan sutradara untuk mengarahkan teknik pencahayaan dan jangkauan kamera untuk setiap pengambilan gambar.

Sinematografi tidaklah hanya melihat melalui kamera dan mengambil gambar. Namun tentu saja memerlukan mata yang tajam dan imajinasi yang kreatif. Ini juga memerlukan pengetahuan tentang kimia dan fisika, persepsi sensor yang tepat dan tetap fokus kepada detail. Hampir dari semua itu memerlukan kemampuan untuk memimpin dan juga mendengar, untuk menjadi bagian dari tim kreatif dan proses, dapat dengan memberikan saran yang membangun dan kritis. Sinematografer memerlukan waktu yang panjang dalam

pekerjaannya dan memerlukan pengamat, waktu yang pendek untuk masuk ke dunia yang baru.

Menurut Effendy H. (2009: 46) DOP mulai bekerja pada saat *story board* sudah disepakati. Melalui diskusi dengan desainer produksi, sutradara, asisten sutradara dan penata artistik DOP mendapat gambaran lengkap tentang apa saja yang berlangsung dalam set, bagaimana sebuah adegan berlangsung dan efek apa yang ingin dicapai. Kemudian merancang tata cahaya dan tata kamera yang sesuai, kemudian menyusun daftar seputar lampu yang akan dipakai, kamera yang dibutuhkan, jenis film, lensa dan filter lensa, serta peralatan khusus lainnya.

Daftar kemudian diserahkan kepada manajer produksi yang akan memenuhi kebutuhan tersebut. Disisi lain Samedhi (2011: 43-45) menjelaskan bahwa DOP juga harus memahami berbagai teori komposisi pada teknik pengambilan gambar, salah satunya adalah tiga dasar komposisi. Tiga dasar komposisi diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Intersection of Thirds (Rule of Thirds)*

Konsep *rule of third* pada intinya adalah menempatkan *point of interest* dipersinggungan garis vertikal dan horizontal. Dengan konsep ini mengajarkan untuk meletakkan horizon di garis horisontal atas atau bawah. Pemilihan garis atas atau bawah umumnya ditentukan mana yang lebih menarik, langit atau daratan.

2. *Golden Mean Area*

Ini adalah cara membuat komposisi yang baik, khususnya untuk pengambilan gambar besar atau *close up*. Gambar *close up* yang dimaksudkan untuk menonjolkan ekspresi atau detail muka seseorang.

Golden Mean Area harus benar-benar menjadi panduan para DOP, baik untuk gambar diam ataupun gambar kamera bergerak. Selain itu DOP juga harus mengetahui aturan atau teori lain khususnya ketika mengambil gambar dengan ukuran close up.

3. *Diagonal Depth*

Diagonal depth adalah salah satu panduan untuk pengambilan gambar *long shot*. *Diagonal depth* mensyaratkan setiap mengambil gambar *long shot* hendaknya para juru kamera mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Unsur diagonal penting artinya untuk memberikan kesan “*depth*” atau kedalaman, dan dengan unsur diagonal maka akan memberikan kesan tiga dimensi. Untuk pengambilan gambar *long shot*, hendaknya DOP juga selalu mencari unsur gambar *foreground*. Objek terletak di bagian tengah juga harus tampak jelas, kuat, dan menonjol, sementara unsur *background* atau latar belakang menambah dimensi gambar.

Selain komposisi dan pengambilan gambar DOP juga harus memahami tentang *lighting* (pencahayaan). *Lighting* sendiri merupakan komponen utama dan mempunyai peran yang sangat penting di dalam produksi sebuah film atau video. Ada tiga hal yang perlu diketahui mengenai *lighting*, sehingga DOP serta sutradara bisa memanfaatkan *lighting* untuk membentuk karakter sekaligus dramatisasi objek dalam upayanya membuat alur cerita yang sesuai dengan harapan. Ketiga hal tersebut diantaranya:

1. Kualitas Cahaya

Pada kualitas cahaya biasanya diukur dengan ketajamannya, bukan ditinjau dari intensitasnya. Oleh karena itu kualitas cahaya dibagi menjadi beberapa jenis seperti di bawah ini:

a. *Hard light*

Hard light biasanya dapat dihasilkan oleh lampu yang bisa diarahkan fokusnya (*spot light*), dengan salah satu ciri bisa menampilkan detail objek.

b. *Soft light*

Cahaya jenis ini dihasilkan oleh lampu yang tidak terlalu fokus atau *spot light* yang dilengkapi dengan alat pemecah cahaya (*diffuser*) atau cahaya matahari yang tidak langsung. Ciriya, cahaya ini menghasilkan gambar yang relatif rata dan tidak menampakkan detail dengan baik (karena tidak ada bayangan).

c. *Ultra soft light*

Cahaya jenis ini biasanya didapat dengan cara menempatkan *diffuser* atau penggunaan *reflektor* yang lunak (kain dan lain-lain), dengan harapan agar gambar akan tampak lebih halus. Biasanya, cocok untuk pengambilan gambar *close up* wajah yang berjerawat.

2. Suhu Warna (*Color Temperature*)

Cahaya yang biasa dikenal dalam kehidupan sehari-hari didominasi oleh cahaya yang berasal dari cahaya matahari (*daylight*) dan cahaya buatan manusia atau *artificial light* (*incandescent light*). Cahaya memang sangat diperlukan untuk pengambilan gambar. Tanpa cahaya yang memadai, tentu

tidak akan mendapatkan gambar yang baik sesuai dengan harapan. Untuk itulah, DOP ataupun sutradara, harus mengetahui pengetahuan tentang tata cahaya. Pada suhu warna digolongkan menjadi dua bagian diantaranya:

a. *Day light*

Cahaya bisa dikategorikan sebagai *day light* jika cahaya yang diukur memakai Kelvin meter menunjukkan angka 5.500 derajat Kelvin atau di atasnya. Cahaya *day light* mempunyai ciri khas, yaitu agak berwarna kebiru-biruan atau *bleuish*. Sinar matahari akan terekam digambar menjadi kebiru-biruan.

b. *Tungsten*

Untuk cahaya buatan, khususnya lampu pijar suhu warnanya sekitar 3.200 derajat Kelvin. Suhu warna lampu yang dihasilkan oleh lampu pijar biasanya berwarna agak kemerahan (*reddish*). Tidak semua lampu pijar menghasilkan suhu warna yang sama yaitu 3.200 derajat Kelvin. Untuk lampu pijar 100 watt biasanya mempunyai suhu warna 2.850 derajat Kelvin, sementara lampu lilin mempunyai suhu warna 1.990 derajat Kelvin.

3. Intensitas Cahaya (*Intensity*)

Untuk membuat gambar yang baik maka kita perlu pencahayaan yang cukup, namun intensitas cahaya yang cukup saja belum bisa menghasilkan gambar yang baik jika ditinjau dari segi artistiknya, apalagi untuk menghasilkan efek tertentu. Untuk itu masih perlu memahami teknik

penempatan sumber cahaya. Ditinjau dari penempatannya, sumber cahaya dibagi menjadi empat golongan, yaitu sebagai berikut:

a. *Key light*

Key light merupakan suatu sumber cahaya yang utama, dengan intensitas yang paling besar.

b. *Fill light*

Fill light merupakan suatu sumber cahaya penyeimbang yang berguna untuk mengurangi bayangan yang jauh di sisi kiri atau kanan dari objek yang mendapat sinar dari *key light*.

c. *Back light*

Back light merupakan sumber cahaya yang ditempatkan di atas objek yang akan di ambil gambarnya, dengan arah ke pundak atau rambut objek dengan harapan memberikan kesan tiga dimensi.

d. *Background light*

Background light merupakan sumber cahaya yang di arahkan ke latar belakang atau dinding di belakang objek, dengan maksud untuk menghilangkan cahaya yang jatuh di latar belakang (bayangan).

2.7 Type Of Shot

Hajar (2012) dalam website www.kelasfotografi.com menjelaskan bahwa *type of shot* atau diterjemahkan dalam ilmu fotografi sebagai teknik pengambilan gambar yaitu suatu teknik untuk memilih luas area frame yang diberlakukan pada subjek sesuai dengan kaidah *type of shot*.

1. *Extreme Long Shot*

Dikenal juga sebagai *extra long shot* atau *very long shot* yaitu pengambilan gambar yang mencakup area yang sangat luas dengan maksud mengikutsertakan elemen di sekitar subjek utama ke dalam frame.

2. *Long Shot*

Tenik pengambilan gambar ini hanya menggunakan area yang cukup atau pas untuk memperlihatkan seluruh tubuh tanpa terpotong oleh frame.

3. *Medium Long Shot*

Teknik ini memiliki tujuan yang sama dengan teknik *long shot*. Hanya saja pada teknik ini batas pengambilan gambar dimulai dari bawah lutut kaki sampai ke atas kepala.

4. *Medium Shot*

Pada teknik ini area pengambilan gambar sedikit lebih sempit dari teknik *medium long shot* yaitu dimulai dari batas pinggang sampai ke atas kepala. Teknik ini bertujuan untuk menonjolkan lebih lagi bahasa tubuh dari ekspresi subjek.

5. *Close Up*

Teknik pengambilan gambar *close up* mengambil area yang lebih sempit yaitu mulai dari bawah bahu sampai ke atas kepala. Tujuannya untuk menceritakan secara detail ekspresi dan mimik dari wajah seseorang.

6. *Big Close Up*

Teknik pengambilan gambar akan mengambil area yang lebih sempit lagi batas area mulai dari leher sampai ke atas kepala. Tujuan teknik ini sama

dengan teknik *close up*, hanya saja memberikan penekanan untuk lebih mendetailkan ekspresi.

7. *Extreme Close Up*

Pengambilan gambar *extreme close up* hanya mengekspos bagian tertentu saja pada bagian wajah.

2.8 Camera Angle

Imanto (2012) dalam *website* esaunggul.ac.id menjelaskan bahwa *Camera Angle* atau sudut pengambilan gambar adalah sudut penempatan kamera mengambil gambar suatu obyek, pemandangan atau adegan. Dengan sudut tertentu bisa menghasilkan suatu *shot* yang menarik, dengan perspektif yang unik dan menciptakan kesan tertentu pada gambar yang disajikan dan memiliki cerita.

Camera menekankan tentang posisi kamera berada pada situasi tertentu dalam membidik obyek. Pernyataan ini menegaskan, bahwa kamera yang dipakai dalam membidik obyek atau dengan istilah lebih populer “Obyek dalam View Camera” itu, menggambarkan tentang keberadaan kamera berada diposisi mana dalam keadaan seperti apa. Pemakaian Camera Angle ini diharapkan dapat menghasilkan suatu peristiwa atau keadaan obyek dalam bidikan kamera agar lebih terlihat menarik dan mampu mengilustrasikan kedinamisan suatu keadaan. Setiap hasil bidikan dalam pandangan kamera mempunyai kandungan makna dan nilai tertentu dari jenis angle yang dipakainya.



Gambar 2.1. *Bird eye view*

(Sumber: digitalpicturezone.com)



Gambar 2.2. *High angle*

(Sumber: amazonaws.com)



Gambar 2.3. *Eye level*

(Sumber: weebly.com)



Gambar 2.4. *Low angle*

(Sumber: amazonaws.com)



Gambar 2.5. *Over shoulder*

(Sumber: amazonaws.com)

2.9 *Canted Angle*

Purba (2013: 27) menjelaskan bahwa *canted angle* dihasilkan dengan cara memiringkan kamera pada bidang horizontalnya. Gambar yang dihasilkan menjadi dinamis dan labil sehingga dapat menggambarkan fantasi, ketegangan, atau khayalan penonton.

Menurut Mamer (2009) pada bukunya yang berjudul *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image* menjelaskan bahwa *canted angle* pada umumnya disebut juga dengan *dutch angle* pada pengambilan gambar ini kamera biasanya dimiringkan pada tripod sehingga posisi kamera tidak lagi sejajar dengan cakrawala. Tipe pengambilan gambar ini umumnya digunakan untuk memberikan kesan ketidakseimbangan.

Said (2016) dalam website fairuzelsaid.com menjelaskan bahwa biasa juga disebut *Slanted*, *Dutch tilt*, *Dutch angle*, *oblique angle*, *German angle*, *canted*

angle or Batman Angle. Adalah shoot yang diambil dengan memiringkan kamera ke satu sisi. Ini menciptakan suatu efek dramatis dan menarik.



Gambar 2.6. *Canted angle / oblique angle*

(Sumber: cnn.com)

2.10 Editor

Menurut Saraswati & Dermawan (2009: 20) dalam bukunya yang berjudul *Cari Duit Dari Freelance* menjelaskan editor merupakan orang yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estetik dari *shot-shot* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film yang utuh. Seorang editor dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot-shot*nya. Maksud *sense of story telling* yang kuat adalah editor harus sangat mengerti akan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam *shot-shot* yang disusun dan mampu mengesinambungkan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film.

2.11 Editing

Purba (2013: 67) *editing* adalah jantung proses pembuatan video. Pemahaman yang paling mendasar atau sederhana, tujuan editing untuk menyeleksi shot, mengambil yang baik dan membuang yang buruk sehingga menjamin bahwa penonton benar-benar menyaksikan video yang baik. Dalam tahap awal editing sudah dibuat catatan saksama mengenai kumpulan gambar-gambar dan suara asli misalnya dialog aktor yang akan dimasukkan dalam hasil edit, sedangkan tahap selanjutnya adalah memasukkan *sound dub*.

Menurut Wibowo (2007: 21) di dalam bukunya *Teknik Produksi Program Televisi* menjelaskan bahwa *editing* merupakan pekerjaan memotong-motong dan merangkai (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti. *Post Production* atau disebut juga bagian *editing*, merupakan bagian yang akan mensortir hasil-hasil *shooting*, baik drama maupun non-drama. *Editing* memiliki tiga langkah utama, yaitu:

1. *Editing Offline*

Setelah *shooting* selesai, *script boy/girl* membuat *logging*, yaitu mencatat kembali semua hasil *shooting* berdasarkan catatan *shooting* dan gambar. Di dalam *logging time code* (nomor kode yang berupa *digit frame*, detik, menit, dan jam dimunculkan dalam gambar) dan hasil pengambilan setiap *shoot* dicatat. Kemudian berdasarkan catatan itu sutradara akan membuat *ediing* kasar yang disebut *editing offline*. Repoter membuat naskah yang dilengkapi dengai uraian narasi, *time code*, dan bagian-bagian yang perlu diisi dengan ilustrasi musik.

2. *Editing Online*

Berdasarkan naskah *editing*, editor mengedit hasil *shooting* asli. Sambungan-sambungan setiap *shoot* dan adegan (*scene*) dibuat tepat berdasarkan catatan *time code* dalam naskah *editing*. Demikian pula *sound* asli dimasukkan dengan level yang seimbang dengan sempurna. Setelah *editing online* siap proses berlanjut dengan *mixing*.

3. *Mixing*

Narasi yang sudah direkam dan ilustrasi music yang juga sudah direkam, dimasukkan ke dalam pita hasil *editing online* sesuai dengan petunjuk atau ketentuan yang tertulis dalam naskah *editing*. Keseimbangan antara *sound effect*, suara asli, suara narasi, dan musik harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu dan terdengar jelas. Sesudah proses *mixing* ini boleh dikatakan bagian yang penting dalam *post production*.

2.12 Psikopat

Kartono (2000: 95) dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Abnormal* menjelaskan psikopat merupakan bentuk kekalutan mental (*mental disorder*) yang ditandai tidak adanya pengorganisasian dan pengintegrasian pribadi hingga seorang psikopat tidak pernah bertanggung jawab secara moral dan selalu terjadi konflik dengan norma-norma sosial dan hukum.

Sarwono (2016: 53) menjelaskan perilaku psikopat biasanya menyangkut perilaku agresif, kriminal atau seksual (misalnya berkali-kali membunuh atau memperkosa orang), tetapi ada juga yang hanya terkait dengan perilaku sosial. Misalnya, bolak balik meminjam uang tetangga atau teman tetapi tidak pernah

dikembalikan sehingga keluarganya berkali-kali harus mengumpulkan dana untuk mengembalikan utang-utang itu, sementara yang bersangkutan terus saja berutang lagi tanpa merasa bersalah. Dalam terminologi Psikoanalisis Freud, psikopat adalah orang yang *ego*-nya terlalu dikuasai oleh *id* dan *super-ego* tidak ada wibawa/pengaruhnya sama sekali terhadap *ego*. jadi *ego* hanya mendengar apa kata *id*.



BAB III

METODE PENCIPTAAN

Pada bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pengolahan data dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

3.1 Metode Penelitian

Menurut Darmadi (2013: 153) dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial* menjelaskan bahwa, metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis.

Metode penelitian dibagi menjadi 2 bagian diantaranya yaitu:

1. Metode Kualitatif

Menurut Bogdan dan Taylor dalam Iskandar (2008: 7) menjelaskan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

2. Metode Kuantitatif

Metode penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang lebih sepsifik, sistematis, terencana, dan juga terstruktur dari awal hingga kesimpulan. Penelitian kuantitatif lebih menekankan pada penggunaan angka-angka yang membuatnya menjadi lebih spesifik. Selain itu penggunaan tabel, diagram dan grafik juga mendukung. Di dalam penelitian Kuantitatif ada

beberapa metode yang mendukung yaitu deskriptif, komparatif (perbandingan), survei, penelitian tindakan, korelasi, dan ekspos.

Dengan demikian dalam pembuatan film pendek ini penulis menggunakan studi literatur, wawancara dan studi eksisting. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dengan tujuan penelitian. Maka pada metode penciptaan ini penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam penciptaan film pendek bergenre thriller menggunakan teknik *canted angle* tentang psikopat berjudul HATE ini metode yang akan digunakan yaitu metode kualitatif yang mana digunakan untuk menganalisa tentang gejala gangguan kepribadian psikopat dan teknik yang akan digunakan oleh penulis sebagai DOP untuk mevisualisasikan konsep dari Sutradara serta dalam hal editing.

3.2 Objek Penelitian

Obyek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam proyek Tugas Akhir ini adalah *Director of Photography*, Tata Cahaya (*Lighting*), Editor, dan *Canted angle*. Obyek yang akan diteliti adalah teknologi dalam melakukan pengambilan gambar. Tidak semua ruang lingkup dalam teknik sudut pengambilan gambar akan diteliti, karena dapat menyebabkan melebarnya pokok pembahasan yang akan diteliti. Ada beberapa jenis teknik sudut pengambilan gambar, diantaranya *low angle*, *high angle*, *objective angle*, *subjective angle*, *bird eye*. Namun teknik sudut pengambilan gambar yang akan diteliti adalah teknik *canted angle*, dikarenakan teknik *canted angle* ini yang akan digunakan dalam pembuatan film *thriller* yang mana teknik *canted angle* dapat memberikan keunikan serta penekanan dalam suasana tegang yang dihadirkan pada film *thriller*.

3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang akan dituju untuk melakukan penelitian pada objek penelitian DOP dan *Canted Angle* yaitu JL. Rungkut Barata V No.3 Surabaya

3.4 Sumber Data

Data adalah unsur yang penting dan sangat dibutuhkan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini agar laporan dapat dipertanggungjawabkan dan akurat. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari studi literatur, wawancara, dan studi eksisting. Studi literatur diperlukan untuk menemukan data *valid* yang sudah ada baik dari buku ataupun dari jurnal. Data yang diperoleh dari studi literatur diantaranya yaitu:

1. *Mari Membuat Film*
2. dikumbara.wordpress.com
3. *Sinematografi-Videografi*
4. *Cari Duit Dari Freelance*
5. phoci.bukupr.com
6. *Shooting Yang Benar*
7. *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image*

Selain itu, untuk data tentang *Director of Photography* dan *canted angle* tidak hanya diperoleh melalui studi literatur, tetapi juga dilakukan wawancara kepada narasumber yang memiliki keahlian yang sesuai dengan bahasan untuk mendapatkan informasi langsung dari orang-orang yang sudah ahli di bidangnya serta untuk mendukung data-data yang diperoleh dari studi literatur. Untuk

Director of Photography, editor dan *canted angle* wawancara di lakukan pada seorang praktisi film, reporter dan sekaligus dosen yaitu Ibu Nur Afni Rachman, M.Med.Kom. Pada teknik *canted angle* juga akan dilakukan studi eksisting pada film *Slumdog Millionaire* (2008). Sumber data secara rinci dijelaskan pada bagian 3.5 yaitu Teknik Pengumpulan Data.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Risky (2016) dalam *website* pastiguna.com menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan suatu metode atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengungkap berbagai fenomena, informasi atau kondisi lokasi penelitian sesuai dengan ruang lingkup penelitian. Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan alat apa yang digunakan.

Dalam teknik pengambilan gambar yang akan digunakan pada pembuatan film *thriller* tentang psikopat, penulis menggunakan penelitian secara kualitatif. Penelitian kualitatif pada umumnya berupa informasi substantif yang sulit dinumerasikan. Secara garis besar data pada penelitian kualitatif terdiri dari Wawancara, observasi, dan studi literatur (Sugiyono, 2005: 59). Melalui metode kualitatif ini, akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan *Director of Photography*, tata cahaya (*lighting*), editor, dan *canted angle*.

3.5.1 Director of Photography

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada *Director of Photography*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur.

Menurut Effendy dalam bukunya yang berjudul *Mari Membuat Film* (2009:

46) menjelaskan bahwa:

DOP mulai bekerja pada saat *story board* sudah disepakati. Melalui diskusi dengan desainer produksi, sutradara, asisten sutradara dan penata artistik DOP mendapat gambaran lengkap tentang apa saja yang berlangsung dalam set, bagaimana sebuah adegan berlangsung dan efek apa yang ingin dicapai. Kemudian merancang tata cahaya dan tata kamera yang sesuai, kemudian menyusun daftar seputar lampu yang akan dipakai, kamera yang dibutuhkan, jenis film, lensa dan filter lensa, serta peralatan khusus lainnya.

Menurut Diki Umbara dalam *website* diki.umbara.wordpress.com dijelaskan bahwa:

DOP atau *Director of Photography* adalah seorang seniman yang melukis dengan cahaya. Dia harus familiar dengan komposisi dan semua aspek teknik pengendalian kamera dan biasanya dipanggil untuk menyelesaikan permasalahan teknis yang muncul selama perekaman film. DOP sangat jarang mengoperasikan kamera. Kerja DOP sangat dekat dengan sutradara untuk mengarahkan teknik pencahayaan dan jangkauan kamera untuk setiap pengambilan gambar.

Sedangkan wawancara dilakukan dengan praktisi film, reporter dan sekaligus dosen yaitu Ibu Nur Afni Rachman, M.Med.Kom. Wawancara dilakukan pada hari Kamis tanggal 31 Agustus 2017 pukul 15:00 WIB di kediaman beliau JL. Rungkut Barata V No.3 Surabaya, Jawa Timur dan hasil dari wawancara sebagai berikut:

Director of Photography itu biasa disebut dengan sinematografer atau *camera person*. DOP harus mendukung kosep dari sutradara serta penulis skenario, karena apa yang akan disampaikan kepada penonton melalui film adalah

informasi dalam bentuk visual yang sesuai dengan konsep sutradara. Seorang DOP atau *camera person* juga harus memahami dengan baik dengan alat yang akan digunakan. *Job desk* dari DOP secara umum adalah orang yang mengarahkan *cameraman* dan bertanggung jawab terhadap semua pergerakan kamera, tata letak kamera serta penataan *lighting*.



Gambar 3.1. Kegiatan wawancara 1

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari pembahasan *Director of photography* berdasarkan studi literatur dan wawancara diperoleh kesimpulan bahwa *Director of photography* adalah seorang yang mengarahkan *cameraman* serta merancang tata kamera dan tata cahaya dalam sebuah produksi film. Seorang DOP adalah seniman yang melukis dengan cahaya jadi DOP harus mengerti tentang komposisi pencahayaan yang sesuai pada produksi film, selain mengarahkan dan merancang DOP juga bertanggung jawab atas pengambilan gambar guna film layak untuk diperlihatkan.

3.5.2 Editor

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada Editor. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur.

Menurut Saraswati & Dermawan dalam bukunya yang berjudul *Cari Duit Dari Freelance* (2009: 20) menjelaskan bahwa:

editor merupakan orang yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shot-shot* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film yang utuh. Seorang editor dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot-shot*nya. Maksud *sense of story telling* yang kuat adalah editor harus sangat mengerti akan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam *shot-shot* yang disusun dan mampu mengesinambungkan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film.

Menurut Adi Putra dalam *website phoci.bukupr.com* dijelaskan bahwa:

Seorang editor dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot-shot*nya. Maksud *sense of story telling* yang kuat adalah editor harus sangat mengerti akan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam *shot-shot* yang disusun dan mampu mengesinambungkan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film.

Menurut Eddie Karsito dalam bukunya yang berjudul *Menjadi Bintang* (2008: 64) menjelaskan bahwa:

Editor adalah sineas yang secara teknis bertugas melakukan proses *editing* film, meliputi proses penyambungan gambar, sinkronisasi musik, dialog, *special effect*, dan proses audio-video lainnya.

Dari pembahasan Editor berdasarkan studi literatur, diperoleh kesimpulan bahwa editor adalah sineas profesional yang mempunyai tanggung jawab untuk

mengkonstruksi suatu cerita berdasarkan skenario dan harus mempunyai *sense of story telling* yang mana seorang editor harus mengerti struktur cerita menarik.

3.5.3 Tata Cahaya (*lighting*)

Pada tahap ini pengumpulan data lebih terarah pada Tata Cahaya (*lighting*).

Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Menurut Semedhi dalam bukunya yang berjudul *Sinematografi-Videografi* (2011: 69-72) menjelaskan bahwa:

Selain komposisi dan pengambilan gambar DOP juga harus memahami tentang *lighting* (pencahayaan). *Lighting* sendiri merupakan komponen utama dan mempunyai peran yang sangat penting di dalam produksi sebuah film atau video. Ada tiga hal yang perlu di ketahui mengenai *lighting*, sehingga DOP serta sutradara bisa memanfaatkan *lighting* untuk membentuk karakter sekaligus dramatisasi objek dalam upayanya membuat alur cerita yang sesuai dengan harapan. Ketiga hal tersebut diantaranya:

8. Kualitas Cahaya

Pada kualitas cahaya biasanya diukur dengan ketajamannya, bukan ditinjau dari intensitasnya. Oleh karena itu kualitas cahaya dibagi menjadi beberapa jenis seperti dibawah ini:

(1) *Hard light*

Hard light biasanya dapat dihasilkan oleh lampu yang bisa diarahkan fokusnya (*spot light*), dengan salah satu ciri bisa menampilkan detail objek.

(2) *Soft light*

Cahaya jenis ini dihasilkan oleh lampu yang tidak terlalu fokus atau *spot light* yang dilengkapi dengan alat pemecah cahaya (*diffuser*) atau cahaya matahari yang tidak langsung. Ciri-cirinya, cahaya ini menghasilkan gambar yang relatif rata dan tidak menampilkan detail dengan baik (karena tidak ada bayangan).

(3) *Ultra soft light*

Cahaya jenis ini biasanya didapat dengan cara menempatkan *diffuser* atau penggunaan *reflektor* yang lunak (kain dan lain-lain), dengan harapan agar gambar akan tampak lebih halus. Biasanya, cocok untuk pengambilan gambar *close up* wajah yang berjerawat.

9. Suhu Warna (*Color Temperature*)

Cahaya yang biasa dikenal dalam kehidupan sehari-hari didominasi oleh cahaya yang berasal dari cahaya matahari (*daylight*) dan cahaya buatan manusia atau *artificial light* (*incandescent light*). Cahaya memang sangat diperlukan untuk pengambilan gambar. Tanpa cahaya yang memadai, tentu tidak akan mendapatkan gambar yang baik sesuai dengan harapan.

10. Intensitas Cahaya (*Intensity*)

Untuk membuat gambar yang baik maka kita perlu pencahayaan yang cukup, namun intensitas cahaya yang cukup saja belum bisa menghasilkan gambar yang baik jika ditinjau dari segi artistiknya, apalagi untuk menghasilkan efek tertentu. Untuk itu masih perlu memahami teknik penempatan sumber cahaya. Ditinjau dari penempatannya, sumber cahaya dibagi menjadi empat golongan, yaitu sebagai berikut:

(1) *Key light*

Key light merupakan suatu sumber cahaya yang utama, dengan intensitas yang paling besar.

(2) *Fill light*

Fill light merupakan suatu sumber cahaya penyeimbang yang berguna untuk mengurangi bayangan yang jauh di sisi kiri atau kanan dari objek yang mendapat sinar dari *key light*.

(3) *Back light*

Back light merupakan sumber cahaya yang ditempatkan di atas objek yang akan di ambil gambarnya, dengan arah ke pundak atau rambut objek dengan harapan memberikan kesan tiga dimensi.

(4) *Background light*

Background light merupakan sumber cahaya yang di arahkan ke latar belakang atau dinding di belakang objek, dengan maksud untuk menghilangkan cahaya yang jatuh di latar belakang (bayangan).

Dari pembahasan *lighting* (tata cahaya) berdasarkan studi literatur, dapat diperoleh kesimpulan bahwa *lighting* (tata cahaya) merupakan komponen utama yang sangat penting di dalam produksi sebuah film untuk membentuk karakter dengan dibantunya kualitas cahaya dipadukan oleh suhu warna serta intensitas cahaya yang akan membuat jatuh bayangan jadi lebih *soft*.

3.5.3 *Canted Angle*

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada *canted angle*.

Pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Studi literatur

Menurut Januarius Andi Purba dalam bukunya yang berjudul *Shooting Yang Benar* (2013: 27) menjelaskan bahwa:

canted angle dihasilkan dengan cara memiringkan kamera pada bidang horizontalnya. Gambar yang dihasilkan menjadi dinamis dan labil sehingga dapat menggambarkan fantasi, ketegangan, atau khayalan penonton.

Menurut Bruce Mamer dalam bukunya yang berjudul *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image* (2009: 9) menjelaskan bahwa:

canted angle pada umumnya disebut juga dengan *dutch angle* pada pengambilan gambar ini kamera biasanya dimiringkan pada tripod sehingga posisi kamera tidak lagi sejajar dengan cakrawala. Tipe pengambilan gambar ini umumnya digunakan untuk memberikan kesan ketidakseimbangan

2. Wawancara

Sedangkan wawancara dilakukan dengan praktisi film, reporter dan sekaligus dosen yaitu Ibu Nur Afni Rachman, M.Med.Kom. Wawancara dilakukan pada hari Kamis tanggal 31 Agustus 2017 pukul 15:00 WIB di kediaman beliau JL. Rungkut Barata V No.3 Surabaya, Jawa Timur dan hasil dari wawancara sebagai berikut:

Pada dasarnya *canted angle* tergolong dalam jenis *camera angle* dan tujuan pengambilan gambar *canted angle* tergantung pada seninya orang masing-masing. Ada juga seorang DOP yang ingin menggunakan pengambilan gambar *canted angle* untuk menggambarkan ketidakseimbangan emosional.



Gambar 3.2. Kegiatan wawancara 2

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Studi Eksisting

Studi Eksisting dilakukan pada film *Slumdog Millionaire* produksi Fox Searchlight Pictures tahun 2008, penulis memilih film tersebut dikarenakan film tersebut yang menunjukkan teknik pengambilan gambar *canted angle* secara jelas mulai dari *framing* dan atmosfer. Berikut adalah data yang diperoleh melalui studi eksisting:

a. Komposisi

Pada komposisi yang terlihat dari pengambilan gambar *canted angle* pada gambar 3.4 terkesan unik dikarenakan kereta api di posisikan pada sudut kiri dan kanan bawah kemudian kereta berjalan menciptakan sudut perspektif dan bisa di bilang komposisi terbilang ekstrim

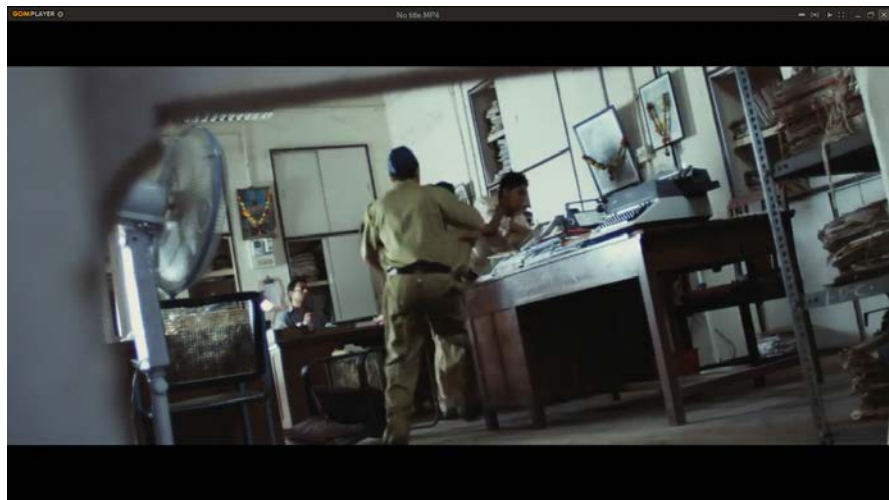


Gambar 3.3. Komposisi pada pengambilan gambar *canted angle*

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Atmosfer (suasana)

Suasana tegang yang dapat dihadirkan oleh *canted angle* atau *dutch angle* seperti *scene* yang terlihat pada gambar 3.3 muncul dengan digambarkan ketidakseimbangan emosional atau emosi yang tidak dapat terkontrol dari pengambilan gambar yang pada film tersebut.





Gambar 3.4. Suasana tegang pada *canted angle*

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari pembahasan *canted angle* berdasarkan studi literatur, wawancara dan juga studi eksisting dapat diperoleh kesimpulan bahwa *canted angle* merupakan seni dalam teknik pengambilan gambar yang sengaja memiringkan kamera dengan tujuan memberikan gambaran ketidakseimbangan emosional yang dapat memunculkan kesan ketegangan dengan komposisi *framing* yang sesuai dengan pandangan penonton.

3.6 Teknik Analisa Data

Setelah melakukan pengumpulan data, maka proses selanjutnya adalah analisis data. Data yang telah didapat dari berbagai sumber akan dikelompokkan berdasarkan dari mana data itu didapat sehingga mudah dipahami. Kemudian diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data.

3.6.1 Menyajikan Data

Berikut merupakan tabel penyajian data dari beberapa data yang sudah terkumpul.

Tabel 3.1. Penyajian Data

	Studi Literatur	Wawancara	Studi Eksisting
Director of Photography	<ul style="list-style-type: none"> - Mengarahkan - Merancang - Komposisi - Melukis dengan cahaya 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengarahkan - Bertanggung jawab 	-
Editor	<ul style="list-style-type: none"> - Mengkonstruksi cerita - <i>Sense of story telling</i> 	-	-
Tata cahaya (lighting)	<ul style="list-style-type: none"> - Komponen - Membentuk karakter - Kualitas - Suhu Warna - Intensitas 		-
<i>Canted angle</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiringkan kamera - Ketegangan - Ketidak seimbangan 	<ul style="list-style-type: none"> - seni - ketidak seimbangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Komposisi - Suasana - Ketegangan - Ketidakseimbangan

3.6.2 Kesimpulan

Dari hasil analisa data *Director of Photography*, editor, tata cahaya (*lighting*), dan *canted angle* dapat disimpulkan bahwa penulis sebagai *Director of Photography* dan juga editor ingin menyampaikan pesan audio visual melalui teknik pengambilan gambar *canted angle* yang mana pada pengambilan gambar *canted angle* dapat memberikan nuansa tegang disetiap adegannya dengan dibantunya tata cahaya (*lighting*) guna mempertegas objek dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana. Sehingga penonton akan merasa terbawa oleh alur cerita yang disuguhkan.



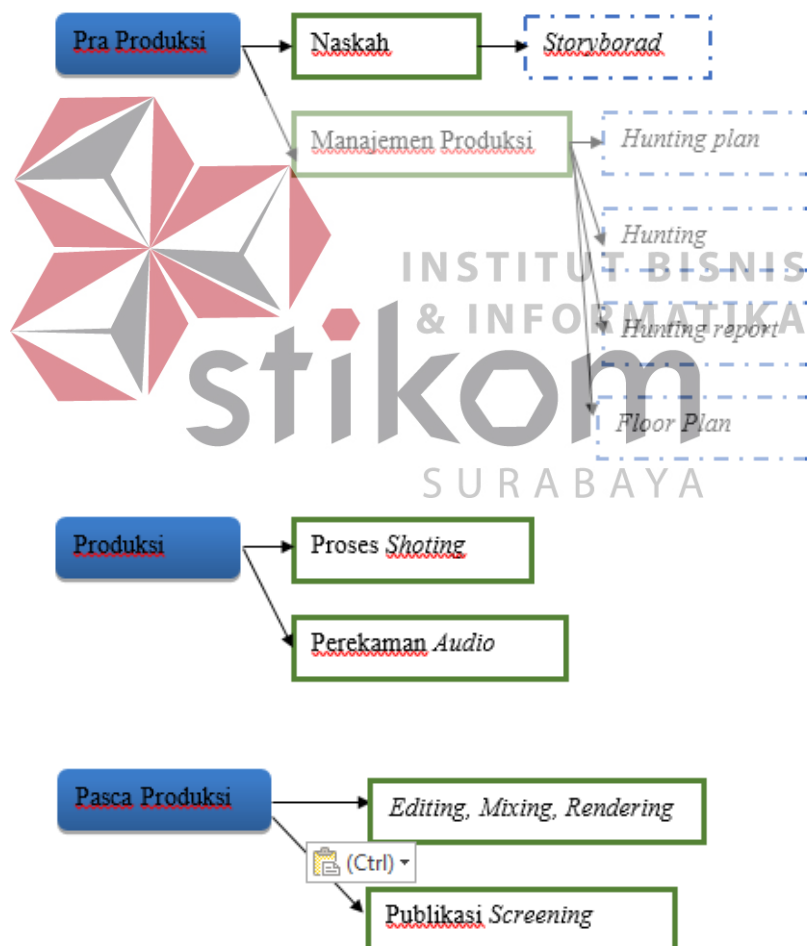
BAB IV

PERANCANGAN KARYA

Pada bab IV ini dijelaskan tentang konsep perancangan karya yang mengacu pada hasil penelitian.

Perancangan Karya

Perancangan karya di gambarkan seperti gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1. Bagan perancangan karya
(Sumber: Olahan Penulis)

4.1 Pra Produksi

4.1.1 Naskah

1. Outline

Outline Terlampir

2. Treatment

Treatment Terlampir

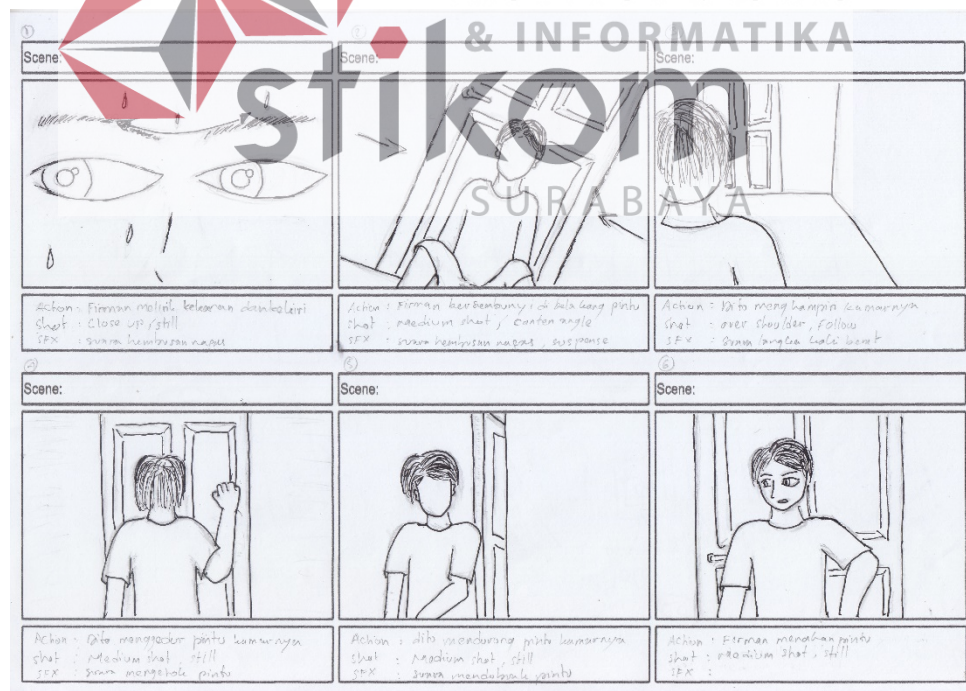
3. Shot List

Shot List Terlampir

4. Story Board

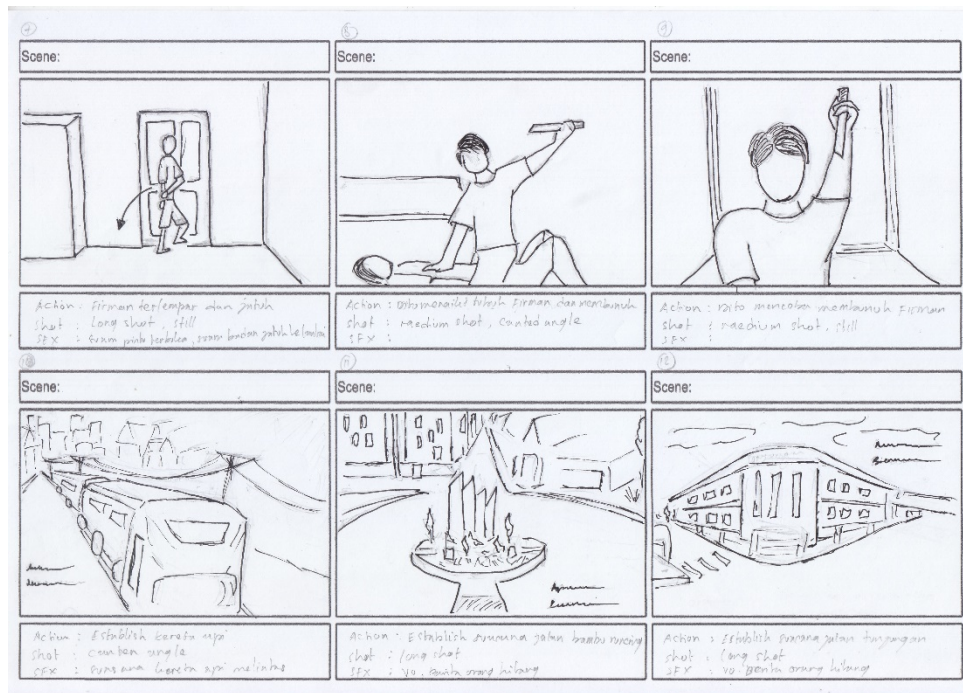
Pada naskah yang dibuat oleh penulis skenario akan divisualisasikan oleh seorang DOP melalui *storyboard*.

Storyboard



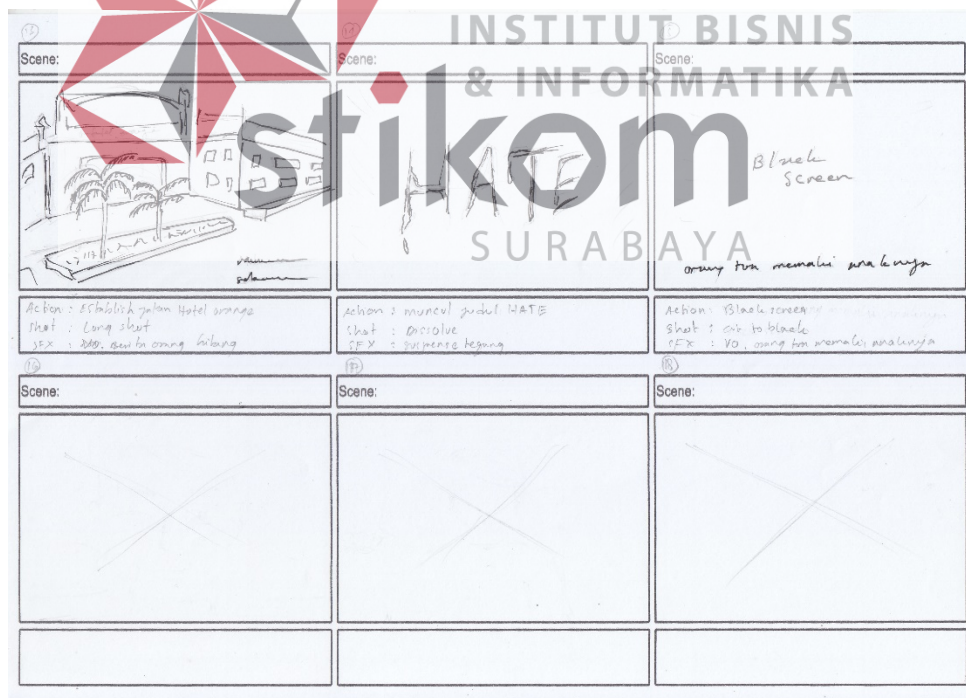
Gambar 4.2. *Storyboard 1*

(Sumber: Olahan Penulis)



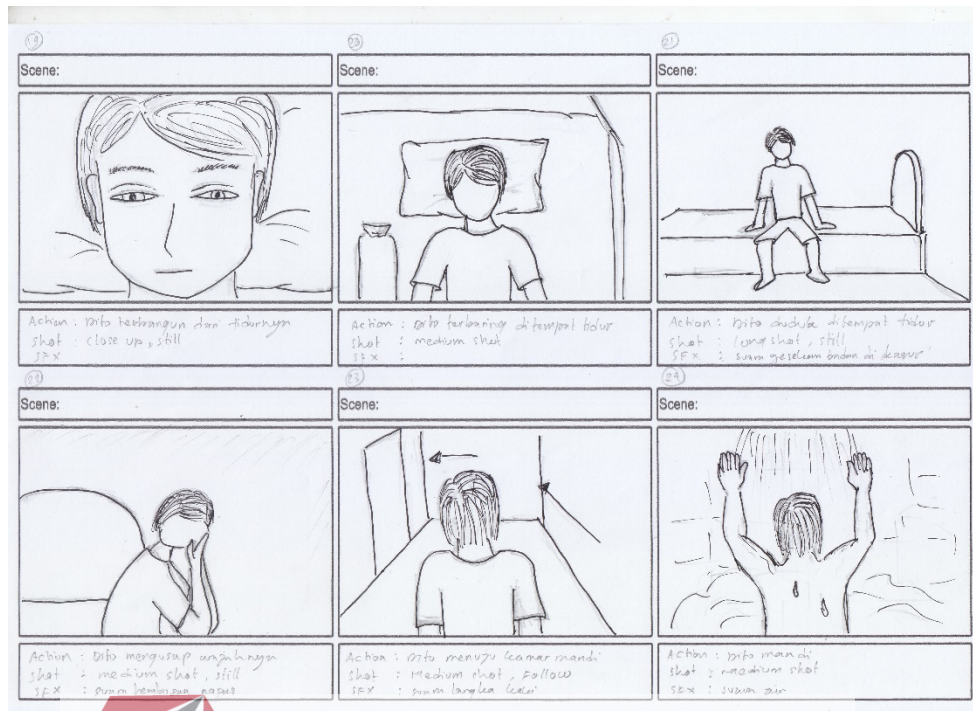
Gambar 4.3. Storyboard 2

(Sumber: Olahan Penulis)



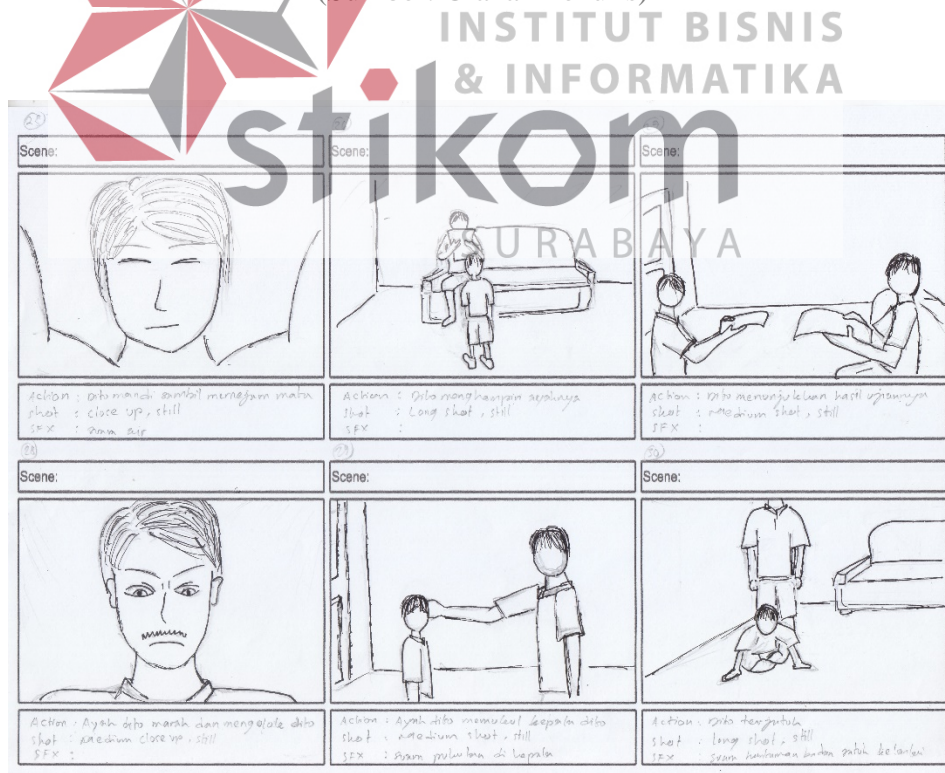
Gambar 4.4. Storyboard 3

(Sumber: Olahan Penulis)



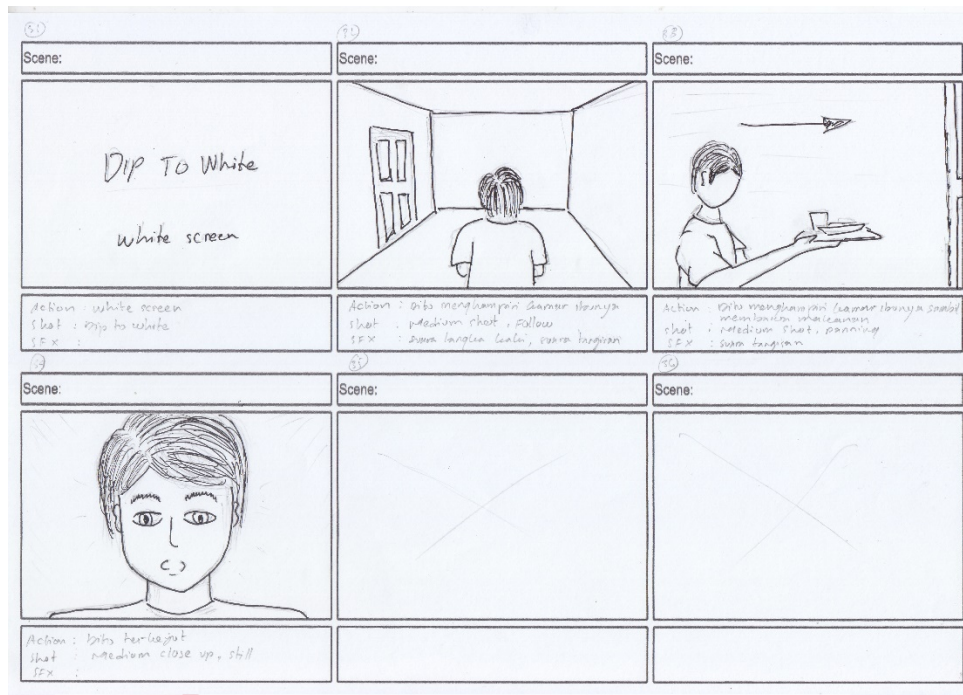
Gambar 4.5. Storyboard 4

(Sumber: Olahan Penulis)



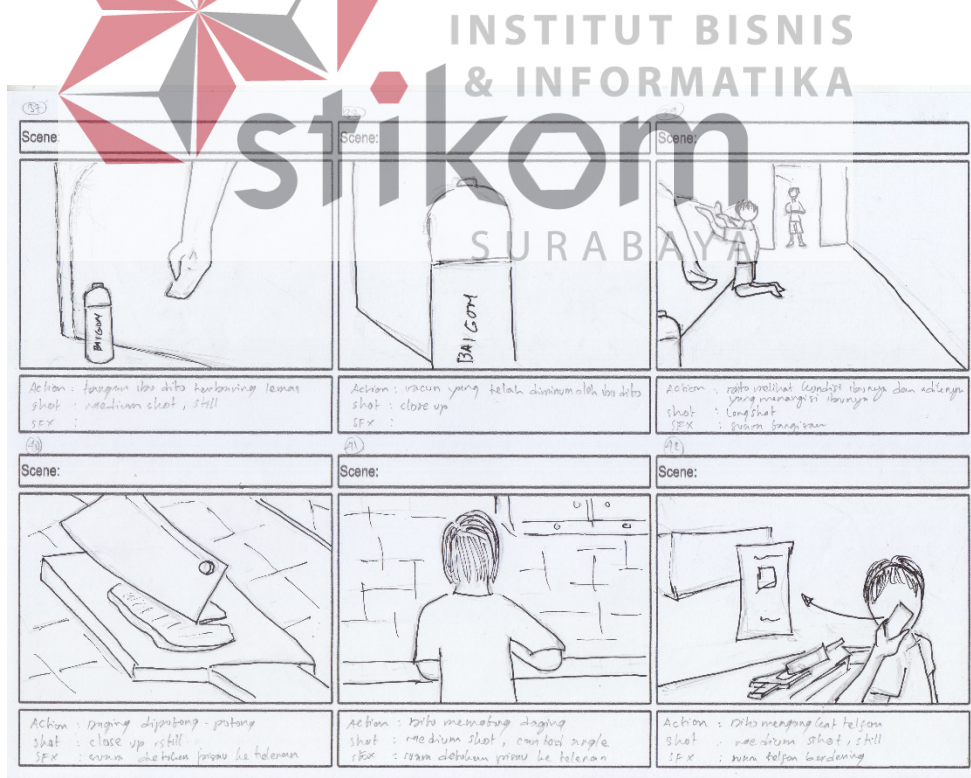
Gambar 4.6. Storyboard 5

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.7. Storyboard 6

(Sumber: Olahan Penulis)



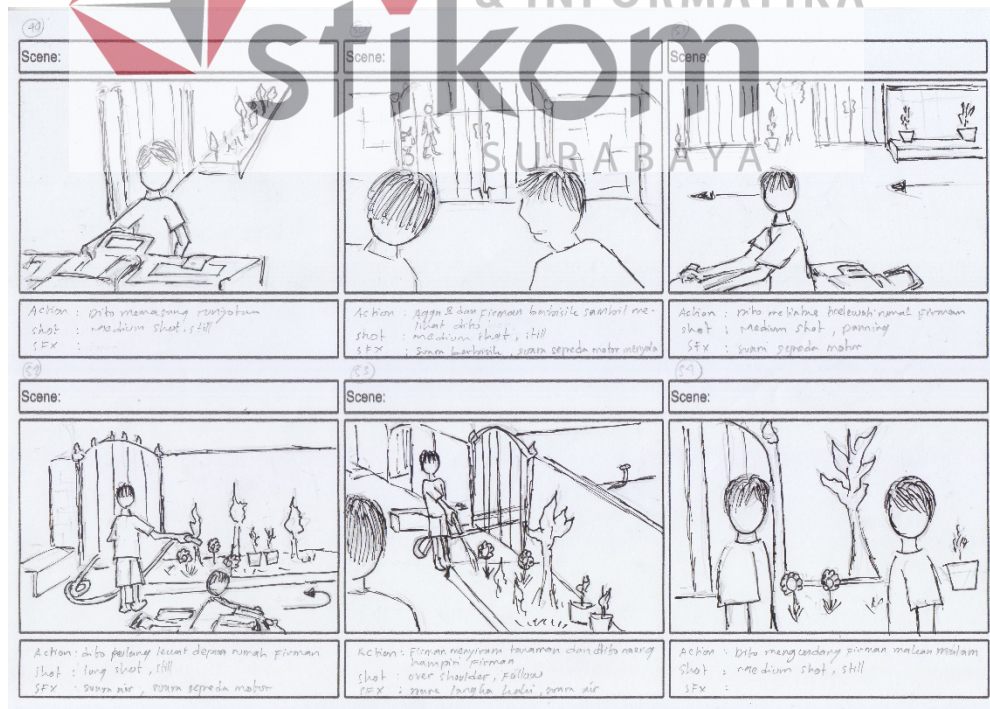
Gambar 4.8. Storyboard 7

(Sumber: Olahan Penulis)



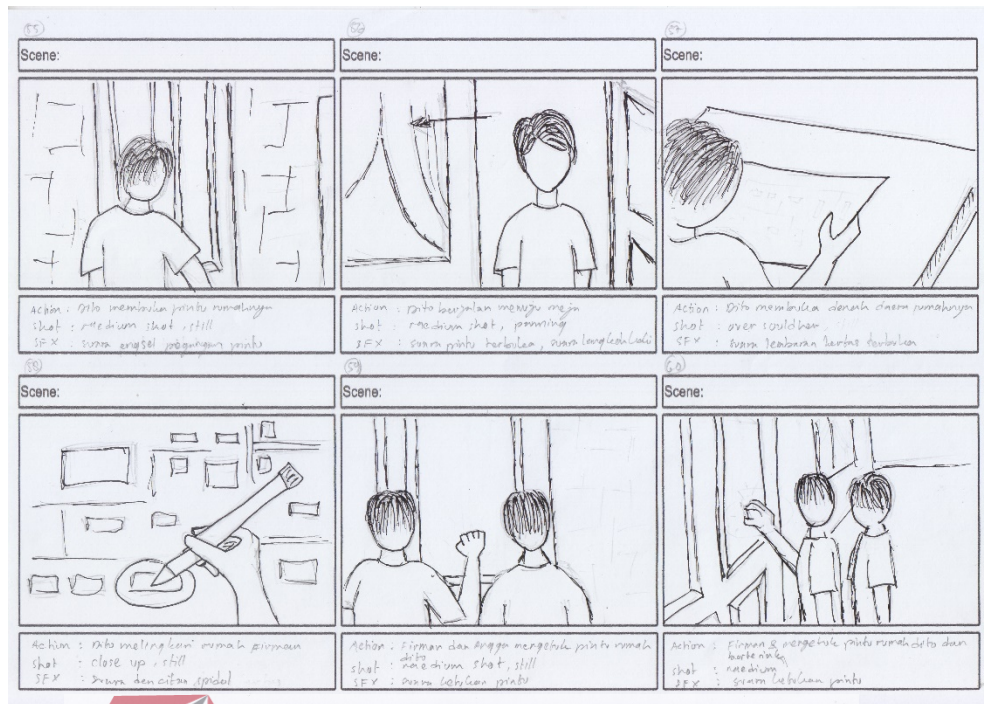
Gambar 4.9. Storyboard 8

(Sumber: Olahan Penulis)



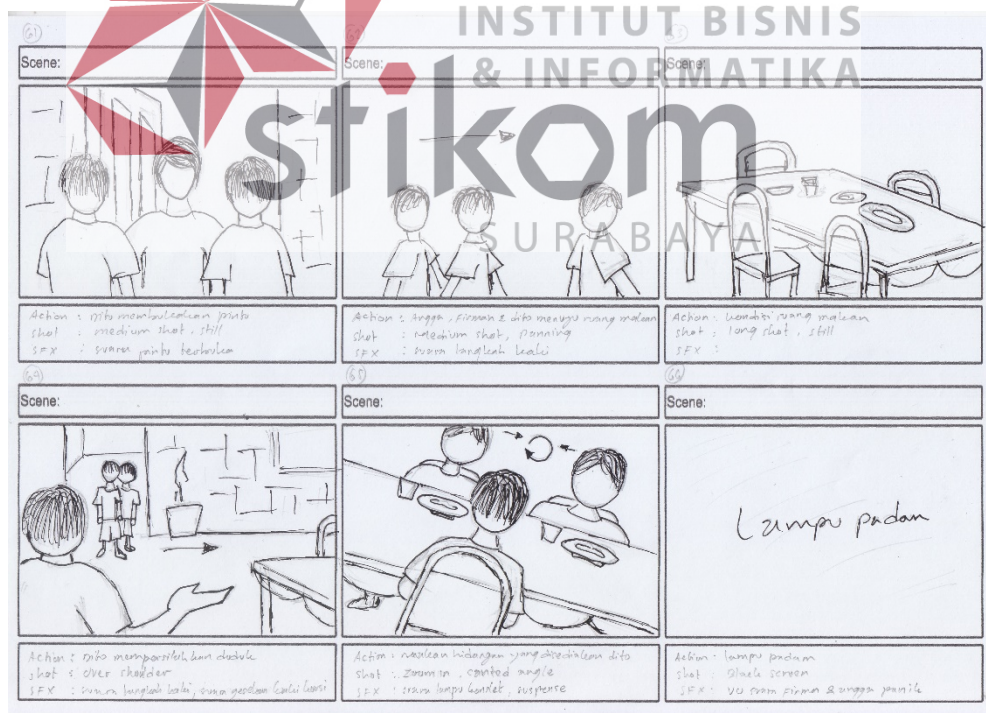
Gambar 4.10. Storyboard 9

(Sumber: Olahan Penulis)



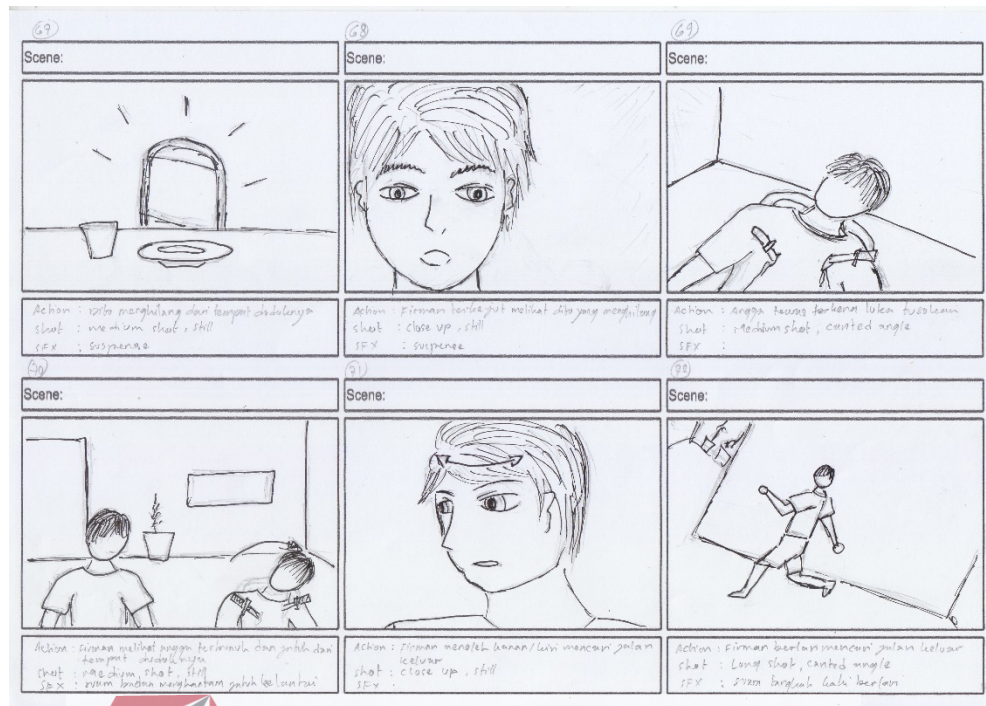
Gambar 4.11. Storyboard 10

(Sumber: Olahan Penulis)



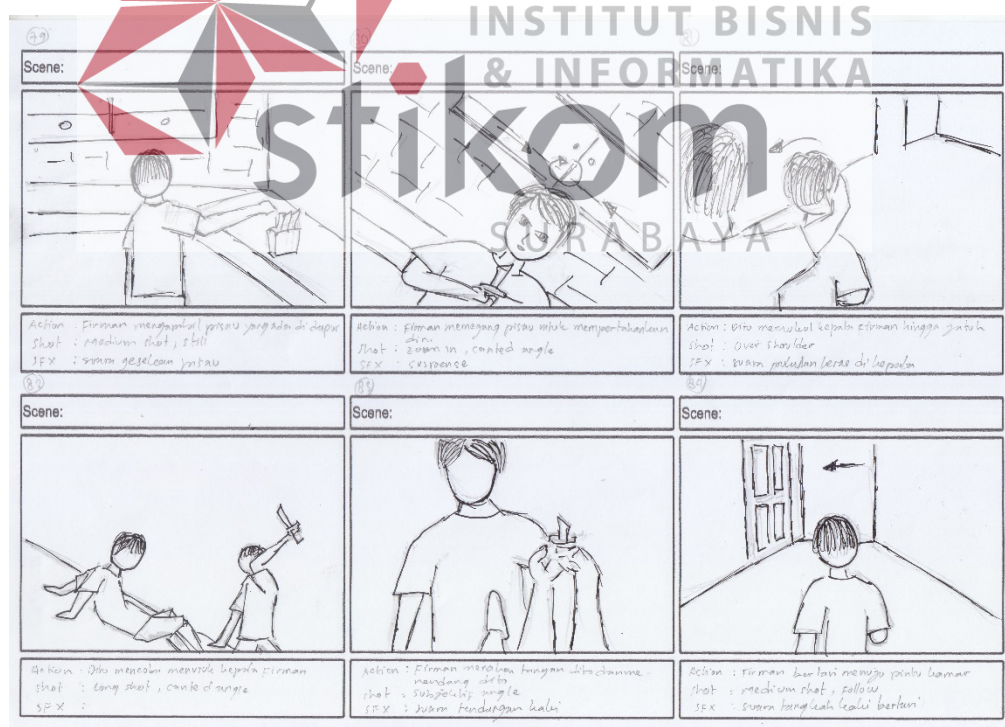
Gambar 4.12. Storyboard 11

(Sumber: Olahan Penulis)



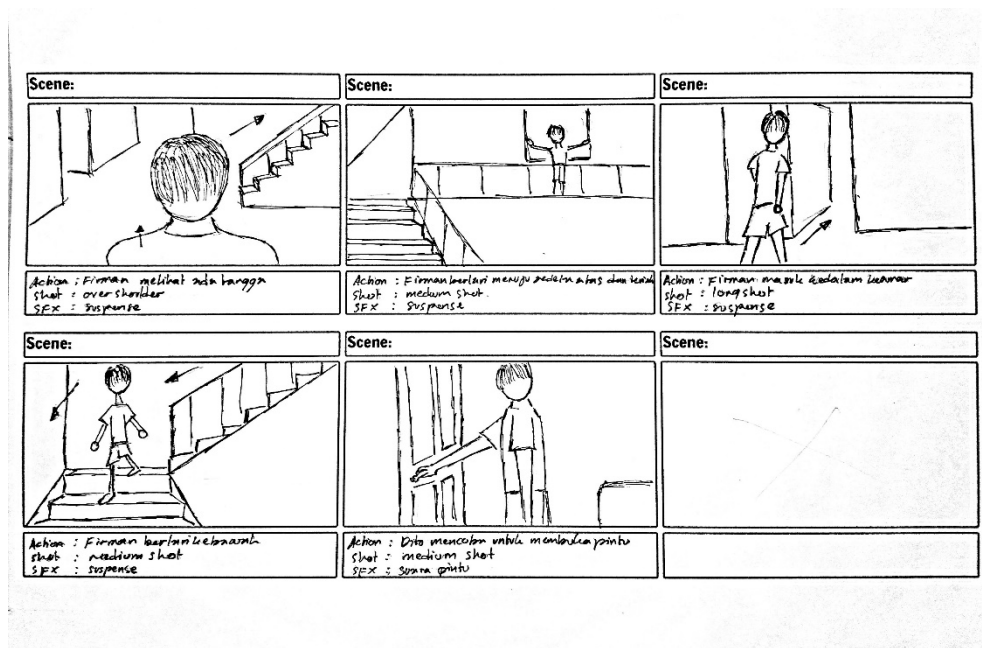
Gambar 4.13. Storyboard 12

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.14. Storyboard 13

(Sumber: Olahan Penulis)



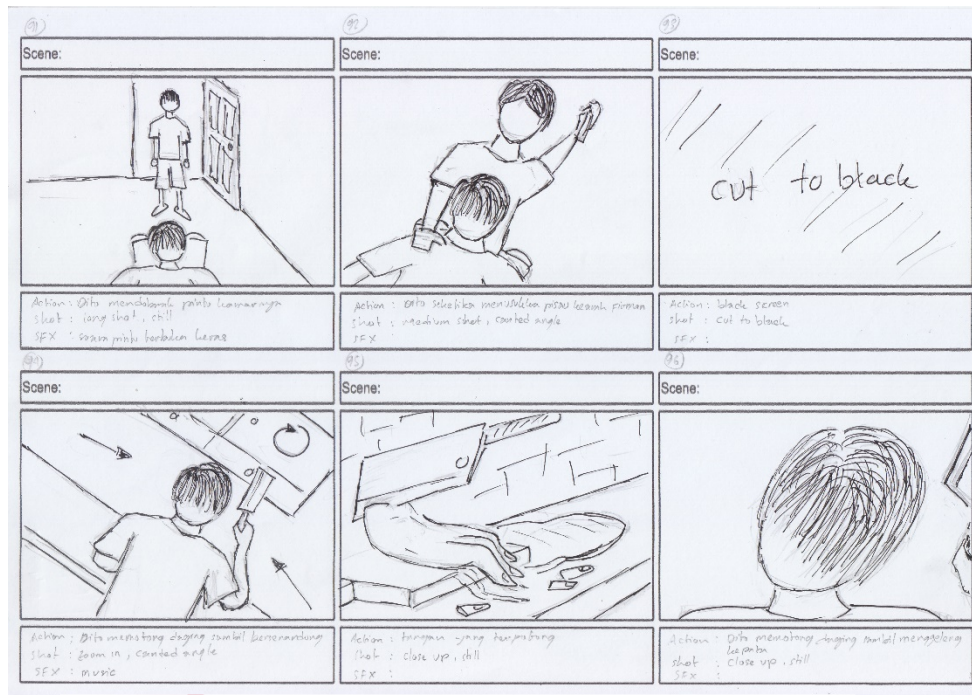
Gambar 4.15. Storyboard 14

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.16. Storyboard 15

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.17. Storyboard 16

(Sumber: Olahan Penulis)

4.1.2 Manajemen Produksi

1. Hunting Plan

Pada proses *hunting plan* dilakukan perencanaan lokasi rumah yang akan digunakan untuk proses syuting mulai dari tatanan set halaman rumah, ruang tamu, kamar tidur, ruang makan, dapur, dan kamar mandi serta properti yang akan digunakan dalam film.

Bulan	Agustus				September			
Minggu		2	3	4	1	2	3	4
Senin	Libur	Libur	Libur	Survei lokasi 1	Hunting Property	Crew call	Cek up semua keperluan perizinan, menyiapkan property, follow up perizian	
Selasa	Libur	Libur	Libur	Libur	Survei lokasi 3			
Rabu	Libur	Libur	Libur	Survei lokasi 2				
Kamis	Libur	Libur	Libur					
Jum'at	Libur	Libur	Libur		Pelaporan hasil hunting			
Sabtu	Libur	Libur	Libur					
Minggu	Libur							

Tabel 4.1. Tabel *Hunting Plan*

2. *Hunting*

Proses hunting dilakukan untuk melihat secara langsung lokasi shooting sekaligus mengatur segala kebutuhan yang harus disiapkan ketika melakukan proses shooting di lokasi tersebut, dalam proses hunting ini dilakukan proses riset juga untuk tata kamera dan tata cahaya yang diperlukan ketika melakukan proses shooting. Lokasi pertama bertempat di daerah sidoarjo (lihat gambar 4.18).



Gambar 4.18. *Survey lokasi 1*

(Sumber: Olahan Penulis)

Survey lokasi kedua bertempat di perumahan Gunung Sari Indah Surabaya.



Gambar 4.19. *Survey lokasi 2*

(Sumber: Olahan Penulis)

Survey lokasi kedua bertempat di Segara Tambak Sidoarjo



Gambar 4.20. *Survey* lokasi 3

(Sumber: Olahan Penulis)

3. *Hunting report*

Pada proses *hunting report* penulis menentukan lokasi yang akan digunakan serta properti yang akan digunakan dalam film

a. Lokasi



Gambar 4.21. Rumah Dito (kecil)
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.22. Halaman rumah
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.23. Ruang tamu
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.24. Kamar orang tua Dito
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.25. Kamar Dito
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.26. Ruang makan
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.27. Dapur
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.28. Rumah Dito (dewasa)

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.29. Kamar Dito

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.30. Ruang Tengah (Ruang makan)

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.31. Dapur 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.32. Kamar Mandi

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.33. Ruang Atas

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.34. Lingkungan Rumah Dito

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Analisa Properti



Gambar 4.35. Kamera

(Sumber: rumorkamera.com)



Gambar 4.36. Drone

(Sumber: jbhifi.com.au)



Gambar 4.37. Tripod Kamera 1

(Sumber: tokopedia.net)



Gambar 4.38. Tripod Kamera 2

(Sumber: sinarphoto.com)



Gambar 4.39. Lensa Camera 1

(Sumber: 2.bp.blogspot.com)



Gambar 4.40. Lensa Camera 2

(Sumber: 3.bp.blogspot.com)



Gambar 4.41. Lampu LED Amaran

(Sumber: id-live-03.slatic.net)



Gambar 4.42. Lampu LED 126

(Sumber: bhphotovideo.com)



Gambar 4.43. Zoom BLIMP

(sumber: cdn1.bigcommerce.com)



Gambar 4.44. *Clip On WLX-Pro*

(Sumber: bhphotovideo.com)



Gambar 4.45. Tascam DR-60D

(Sumber: shop.reddotphoto.com.sg)



Gambar 4.46. Headset Beat Monster

(Sumber: game-debate.com)

Untuk memberikan kesan mengerikan pada film pendek yang akan dibuat maka dilakukan penggunaan *special effect* luka sayatan, luka sobek pada bagian tenggorokkan serta darah, berikut adalah alat yang digunakan:

a. *Liquid Latex*



Gambar 4.47. *Liquid Latex*

(Sumber: shopify.com)



Gambar 4.48. *Spirit Gum*

(Sumber: shopify.com)



Gambar 4.49. Plastisin

(Sumber: howtocookthat.net)



Gambar 4.450. Fake Blood

(Sumber: amazon.com)



Gambar 4.51. Madu

(Sumber: gogobli.com)



Gambar 4.52. Sirup coklat

(Sumber: tokopedia.net)



Gambar 4.53. Pewarna makanan merah & biru

(Sumber: bukalapak.com)



Gambar 4.54. *Stick Ice Cream*

(Sumber: amazon.com)



Gambar 4.55. *Heatshrink*

(Sumber: amazon.com)



Gambar 4.56. Selang *Waterpass*

(Sumber: bukalapak.com)



Gambar 4.57. *Jetspray* Kyokan

(Sumber: bukalapak.com)



Gambar 4.58. *Flat Plate*

(Sumber: media.nisbets.com)



Gambar 4.59. Pisau dan Garpu

(Sumber: pixabay.com)



Gambar 4.60. Lilin Gelas

(Sumber: tokopedia.net)



Gambar 4.61. Pisau Dapur dan Telenan

(Sumber: detik.com)



Gambar 4.62. Pisau Daging

(Sumber: www.tahupedia.com)



Gambar 4.63. Gelas Water Goblet

(Sumber: www.tokopedia.com)



Gambar 4.64. Sepeda Motor Bebek

(Sumber: cdnhonda.azureedge.net)



Gambar 4.65. Obat Pengusir Serangga

(Sumber: klikindomaret.com)



Gambar 4.66. Nasi Bungkus

(Sumber: muslimdaily.net)



Gambar 4.67. Celemek

(Sumber: cdn2.tstatic.net)



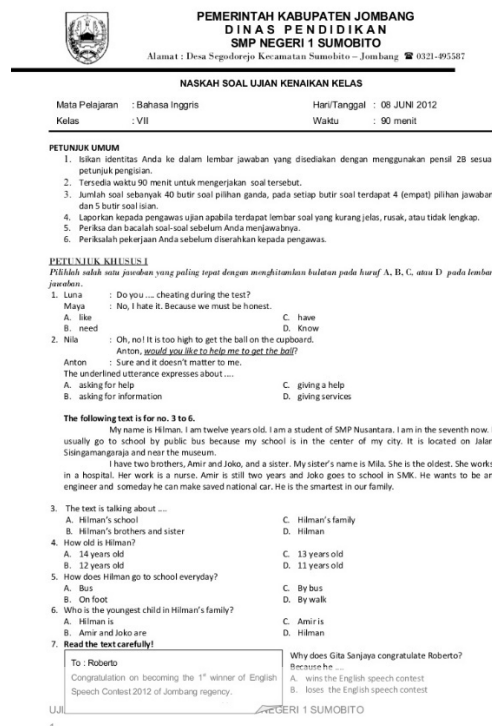
Gambar 4.68. Handphone

(Sumber: pricearea.com)



Gambar 4.69. Koran

(Sumber: cloudfront.net)



Gambar 4.70. Lembar Ujian

(Sumber: slidesharecdn.com)



Gambar 4.71. Daging Sapi

(Sumber: cloudinary.com)



Gambar 4.72. Kursi

(Sumber: slidesharecdn.com)

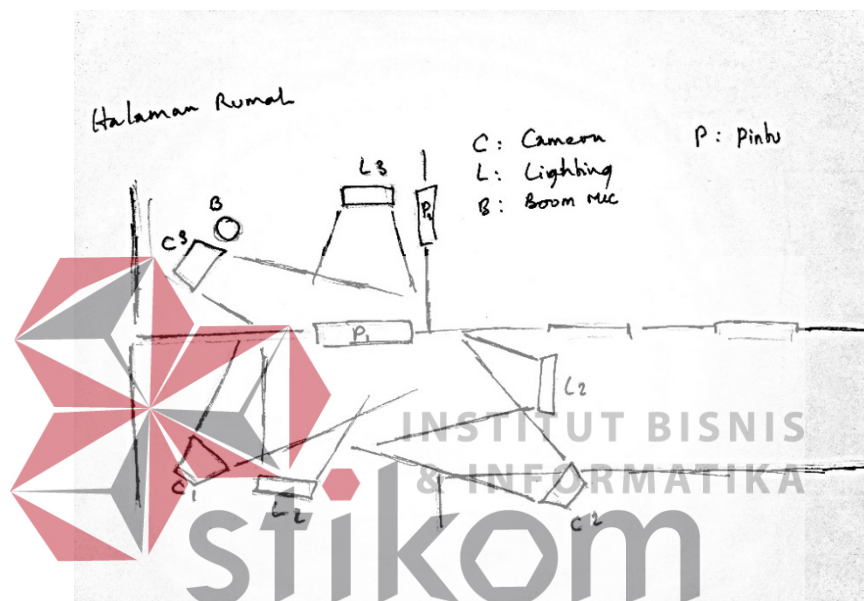


Gambar 4.73. Kerambit

(Sumber: tokopedia.net)

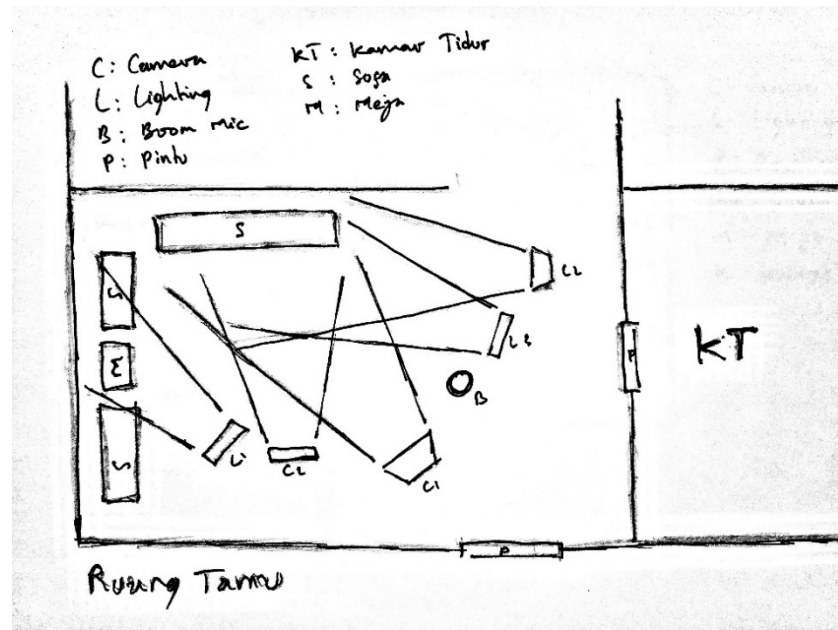
4. *Floor Plan*

Setelah dirasa lokasi serta set tempat yang akan digunakan untuk proses syuting sudah terpenuhi tahap selanjutnya penulis yang berperan sebagai DOP bekerja untuk membuat tata letak kamera serta lighting atau yang biasa di sebut dengan *Floor Plan*



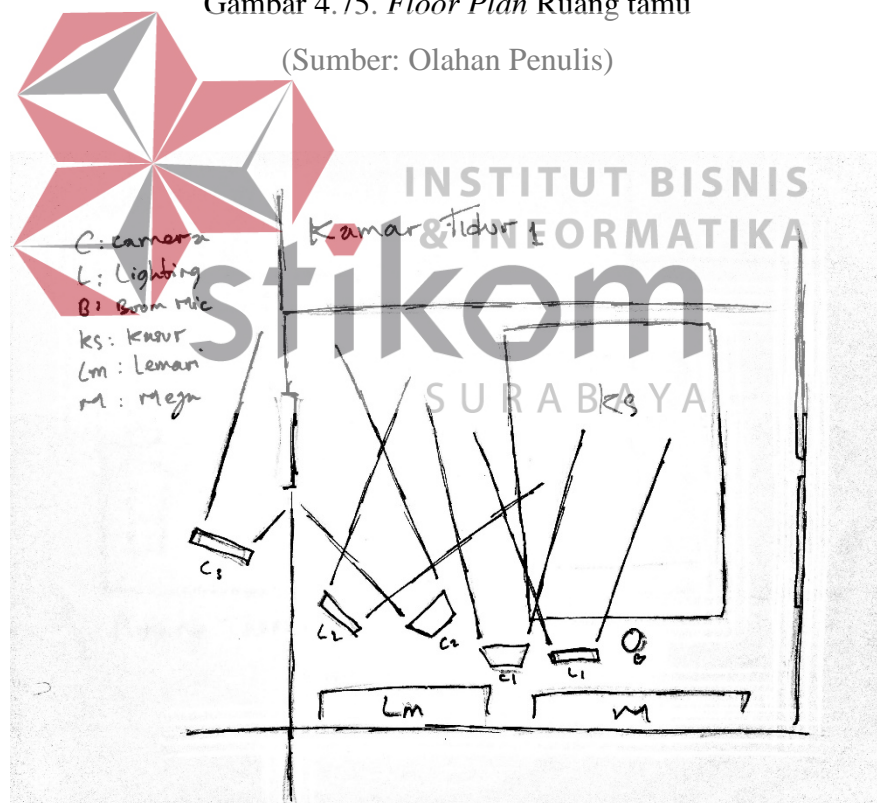
Gambar 4.74. *Floor Plan* halaman rumah

(Sumber: Olahan Penulis)



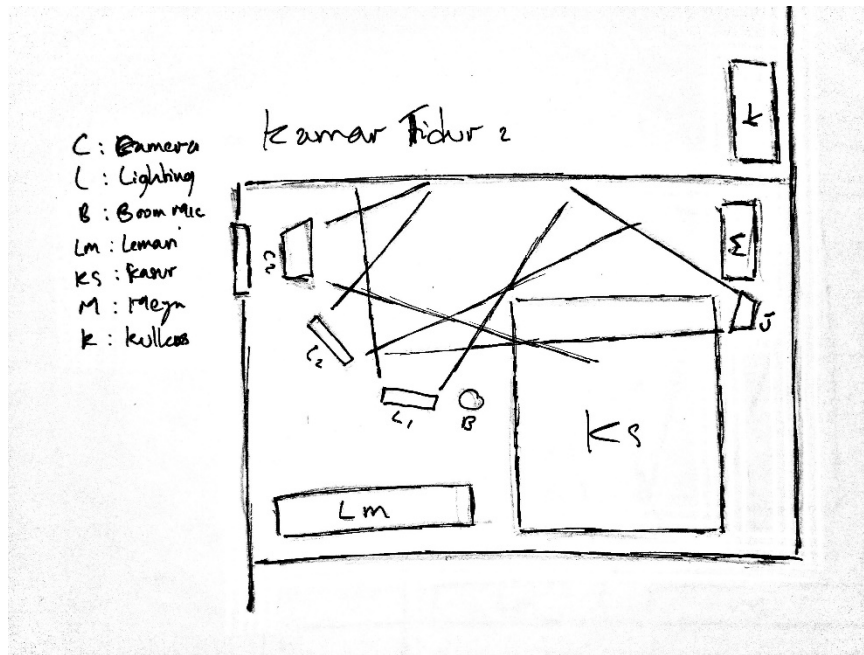
Gambar 4.75. Floor Plan Ruang tamu

(Sumber: Olahan Penulis)



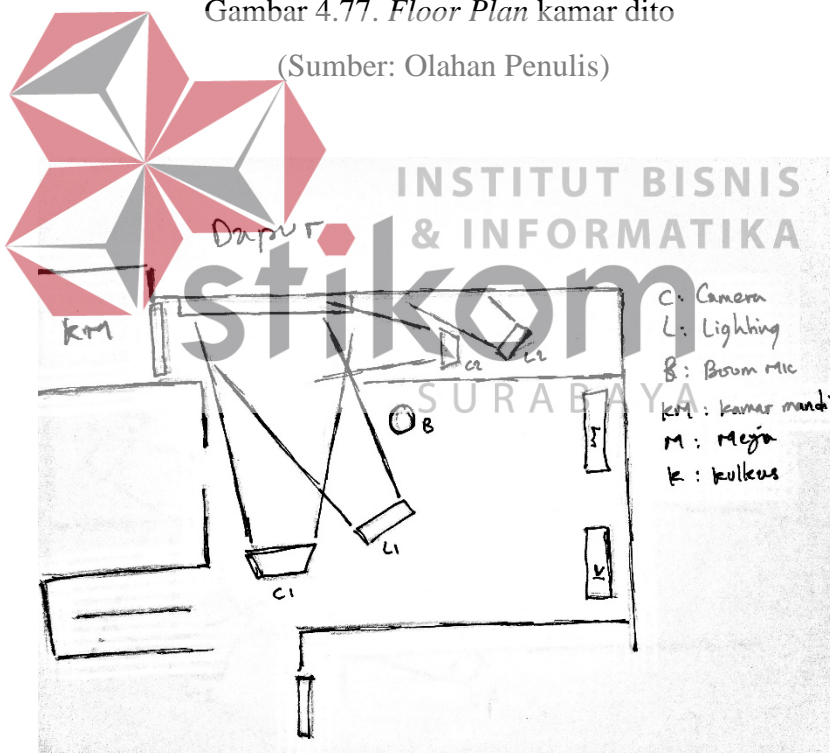
Gambar 4.76. Floor Plan kamar orang tua Dito

(Sumber: Olahan Penulis)



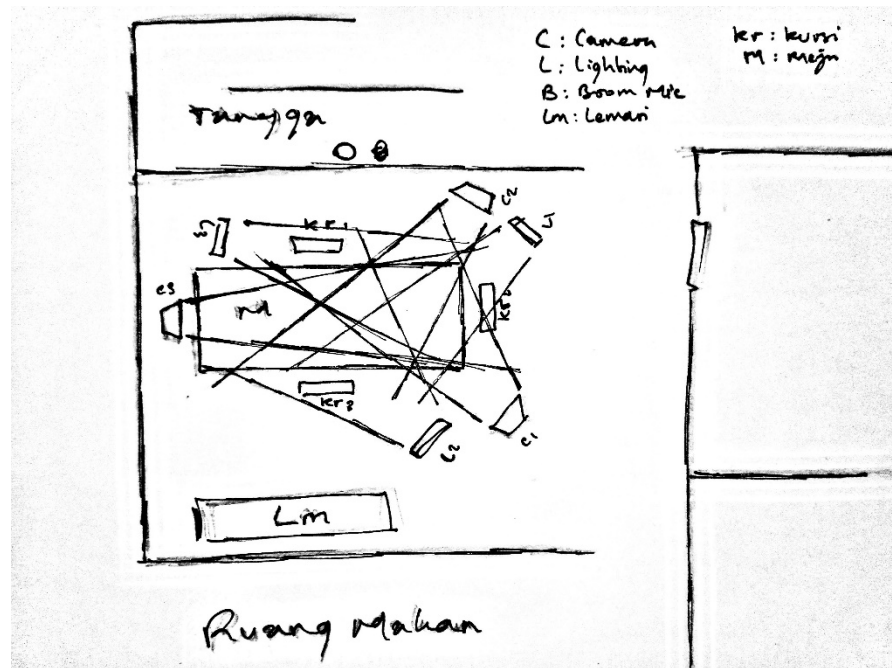
Gambar 4.77. Floor Plan kamar dito

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.78. Floor Plan dapur

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.79. Floor Plan ruang makan

(Sumber: Olahan Penulis)

5. Sarana Prasarana

Tabel 4.2. List Alat Shoting

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Kamera Canon 600 D	2 buah
2.	Tripod Kamera Promos (Excell)	1 buah
3.	Tripod Kamera Mini-Platinum (1 Buah)	1 buah
4.	Lensa Canon Tamron	2 buah
5.	Lampu LED (Amaran)	2 buah
7.	Lampu LED	2 buah
8.	Clip on WLX-Pro (Transmitter + Receiver)	2 buah
9.	Tascam DR-60D	1 buah
10.	BLIMP + bulu kucing	1 buah
11.	Headset	1 buah
12.	Baterai kamera Canon	3 buah

13.	Baterai lampu LED (Amaran)	4 pack
14.	Baterai lampu LED 126	6 buah
15.	Baterai kotak RodeMic	2 buah
16.	Charge baterai kamera Canon	3 buah
17.	SDHC Card 8GB (Sandisk)	1 buah
18.	SDHC Card 16GB (Sandisk)	1 buah
19.	SDHC Card 32GB (Sandisk)	1 buah
20.	Laptop	1 buah
21.	<i>Hardisk</i>	1 buah
22.	<i>Flashdisk 16 gb</i>	1 buah
23.	<i>Kabel roll</i>	1 buah
24.	Drone	1 buah

Tabel 4.3. *List Properti Shooting*

No.	Nama Properti	Jumlah
1.	<i>Flat Plate</i>	3 buah
2.	Pisau dan Garpu	3 set
3.	Lilin Gelas	1 buah
4.	Pisau Dapur + Telenan	1 set
5.	Pisau Daging Kecil	1 buah
6.	Gelas <i>Water Goblet</i>	3 buah
7.	Pisau Krambit	1 buah
8.	Denah	1 lembar
9.	Sepeda Motor	1 buah
10.	Obat Serangga	1 buah
11.	Nasi Bungkus	1 bungkus
12.	Piring dan Sendok Makan	1 buah
13.	Celemek	1 buah
14.	<i>Handphone</i>	2 buah
15.	Koran	2 eksemplar

16.	Lembar Ujian	1 lembar
17.	Daging Sapi	1 kg
18.	Gelas Kopi	2 buah
19.	Kursi	2 buah
20.	Foto Korban	5 buah

Tabel 4.4. *List Special Effect*

No.	Nama Properti	Jumlah
1.	<i>Liquid latex</i>	1 buah
2.	<i>Spirit Gum</i>	1 set
3.	Plastisin	1 buah
4.	<i>Fake Blood</i>	1 buah
5.	Madu	1 buah
6.	Sirup coklat	1 buah
7.	Pewarna makanan merah	2 buah
8.	Pewarna makanan biru	2 buah
9.	<i>Stick ice cream</i>	1 pack
10.	<i>Heat Shrink</i>	1 buah
11.	Selang waterpass besar 1 meter	2 buah
12.	Selang waterpass kecil 1 meter	2 buah
13.	Jetspray Kyokan	1 buah

6. Anggaran Biaya

Tabel 4.5. Anggaran Biaya

Tabel 2. Anggaran Dana

No.	Item	Amount	Notes
1.	<i>Preproduction</i>	Rp 2.000.000,-	
2.	<i>Equipment Rent</i>	Rp 3.000.000,-	
3.	<i>Crew and Labour Cost</i>	Rp 2.000.000,-	

4.	<i>Talent Cost</i>	Rp 1.000.000,-	
5.	<i>Logistic Departement</i>	Rp 1.500.000,-	
6.	<i>Odds and Ends</i>	Rp 1.000.000,-	
7.	<i>Post Production</i>	Rp 1.000.000,-	
8.	<i>Publication</i>	Rp 1.500.000,-	
Total Cost of Production		Rp 13.000.000,-	

7. Jadwal Kerja

Tabel 4.6. Jadwal Kerja

No.	Kegiatan	Agustus				September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pra Produksi																
2.	Produksi																
3.	Editing																
4.	Mixing																
5.	Rendering																
6.	Kolokium II																

4.2 Produksi

Melakukan proses *shoting* film pendek sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat oleh sutradara dan penulis naskah pada proses pra produksi. Lokasi *shoting* berada di Surabaya dan Sidoarjo Jawa Timur. Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.

4.3 Pasca Produksi

Pembahasan pada tahap berikut adalah tentang tahap terakhir produksi sebelum karya film ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

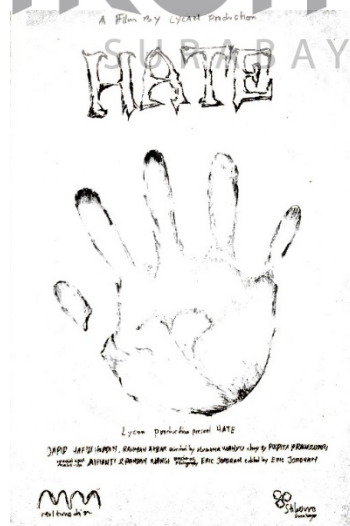
1. *Editing*

Melakukan proses *editing* sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat oleh sutradara dan penulis naskah pada proses pra produksi. Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.

2. Desain Publikasi

Setelah melakukan seluruh proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis merancang desain poster, *cover* DVD, dan label DVD sebagai media publikasi film ini.

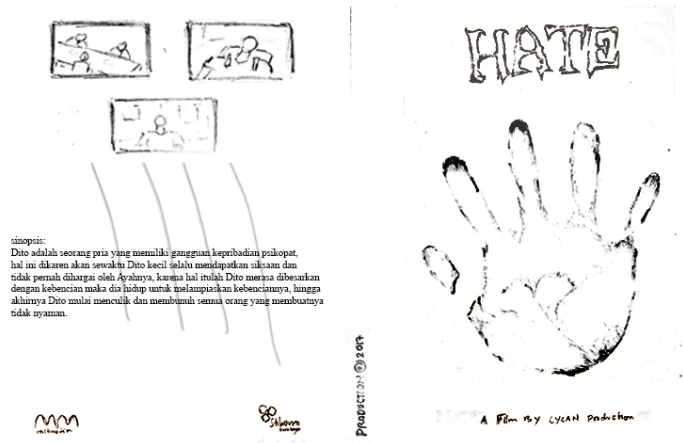
a. Sketsa Poster



Gambar 4.80. Sketsa Poster “HATE”

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Sketsa Cover DVD



Gambar 4.81. Sketsa Cover DVD “HATE”

(Sumber: Olahan Penulis)

c. Sketsa Label DVD



Gambar 4.82. Sketsa Label DVD “HATE”

(Sumber: Olahan Penulis)

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab V ini akan dijelaskan tentang bagaimana penerapan elemen-elemen perancangan karya terhadap pengembangan film pendek ini.

5.1 Produksi

Rancangan yang sudah disusun dan dibuat pada saat pra produksi kemudian diterapkan pada tahap produksi ini. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi, antara lain *shoting* atau pengambilan gambar mulai dari tahap awal hingga hingga akhir.

Teknik produksi yang digunakan dan diterapkan dalam tahap produksi adalah sebagai berikut:

1. *Setting Lokasi*

Dalam film pendek ini *setting* lokasi bukan hanya lokasi *indoor* tetapi juga menggunakan *setting* lokasi *outdoor* dikarenakan menyesuaikan dengan tema dan keadaan yang diinginkan sutradara. *Setting* lokasi dapat dilihat pada gambar 5.1 hingga gambar 5.18.



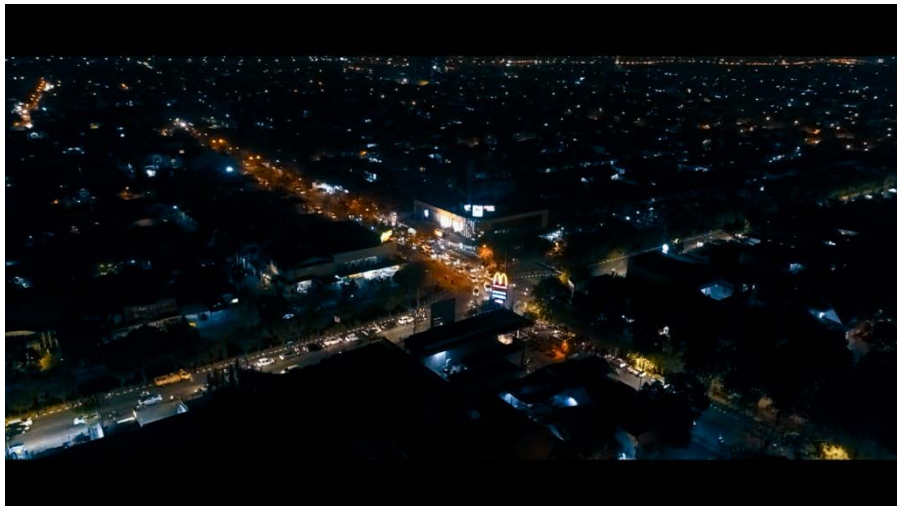
Gambar 5.1. *Setting* Lokasi 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.2. *Setting* Lokasi 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.3. *Setting* Lokasi 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.4. *Setting* Lokasi 4

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.5. *Setting* Lokasi 5

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.6. *Setting* Lokasi 6

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.7. *Setting* Lokasi 7

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.8. *Setting* Lokasi 8

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.9. *Setting* Lokasi 9

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.10. *Setting* Lokasi 10

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.11. *Setting* Lokasi 11

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.12. *Setting* Lokasi 12

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.13. *Setting* Lokasi 13

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.14. *Setting* Lokasi 14

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.15. *Setting* Lokasi 15

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.16. *Setting* Lokasi 16

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.17. *Setting* Lokasi 17

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.18. *Setting* Lokasi 18

(Sumber: Olahan Penulis)

2. *Setting* Perekaman

Dalam pembuatan film pendek ini, pengambilan gambar dan perekaman suara dilakukan secara langsung. Adapun perekaman suara yang dilakukan secara tidak langsung, yaitu *voice over*. Peralatan yang digunakan dalam melakukan pengambilan gambar serta merekam suara bermacam-macam sesuai dengan perancangan *treatment* dan *storyboard* yang telah dibuat. Beberapa Alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Canon EOS 600D



Gambar 5.19. Canon EOS 600D

(Sumber: rumorkamera.com)

b. DJI Phantom 4



Gambar 5.20. DJI Phantomm 4

(Sumber: jbhifi.com.au)

c. Tripod Kamera Promos Excell



Gambar 5.21. Tripod Kamera Promos Excell

(Sumber: tokopedia.net)

d. Tripod Kamera Mini Platinum



Gambar 5.22. Tripod Kamera Mini Platinum

(Sumber: sinarphoto.com)

e. Lensa Camera Tamron 18-200mm



Gambar 5.23. Lensa Camera Tamron 18-200mm

(Sumber: 2.bp.blogspot.com)

f. Lensa Fix 50mm f1.8



Gambar 5.24. DJI Phantom 4 Pr Lensa Fix 50mm f1.8o

(Sumber: 3.bp.blogspot.com)

g. Lampu LED Amaran



Gambar 5.25. Lampu LED Amaran

(Sumber: id-live-03.slatic.net)

h. Lampu LED 126



Gambar 5.26. Lampu LED 126

(Sumber: bhphotovideo.com)

i. Zoom BLIMP



Gambar 5.27. Zoom BLIMP

(sumber: cdn1.bigcommerce.com)

j. *Clip On WLX-Pro*



Gambar 5.28. *Clip On WLX-Pro*

(Sumber: bhphotovideo.com)

k. *Tascam DR-60D*



Gambar 5.29. Tascam DR-60D

(Sumber: shop.reddotphoto.com.sg)

1. Headset Beat Monster



Gambar 5.30. Headset Beat Monster

(Sumber: game-debate.com)

m. Baterai camera Cannon 600D



Gambar 5.31. Baterai camera Cannon 600D

(Sumbe: tokopedia.net)

n. Baterai *charger* Cannon



Gambar 5.32. Baterai *charger* Cannon

(sumber: static-src.com)

o. Baterai AA Alkaline



Gambar 5.33. Baterai AA Alkaline

(Sumber: id-live-01.slatic.net)

- p. SDHC Card 8GB



Gambar 5.34. SDHC Card 8GB

(Sumber: amazon.com)

- q. SDHC Card 16GB



Gambar 5.35. SDHC Card 16GB

(Sumber: bhphotovideo.com)

- r. SDHC Card 32GB



Gambar 5.36. SDHC Card 32GB

(Sumber: bhphotovideo.com)

- s. Laptop ASUS



Gambar 5.37. Laptop ASUS

(Sumber: opencomputinginstitute.com)

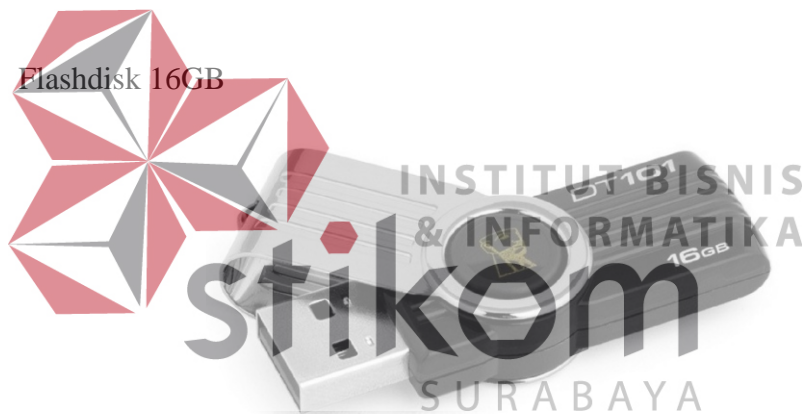
t. Harddisk



Gambar 5.38. Harddisk

(Sumber: reportaseharga.com)

u. Flashdisk 16GB



Gambar 5.39. Flashdisk 16GB

(Sumber: slatic.net)

Untuk memberikan kesan mengerikan pada film pendek yang dibuat maka dilakukan penggunaan *special effect* luka sayatan, luka sobek pada bagian tenggorokkan serta darah, berikut adalah alat yang digunakan:

b. *Liquid Latex*



Gambar 5.40. *Liquid Latex*

(Sumber: shopify.com)

c. *Spirit Gum*



Gambar 5.41. Spirit Gum

(Sumber: shopify.com)

d. Plastisin



Gambar 5.42. Plastisin

(Sumber: howtocookthat.net)

e. Fake Blood



Gambar 5.43. Fake Blood

(Sumber: amazon.com)

f. Madu



Gambar 5.44. Madu

(Sumber: gogobli.com)

g. Sirup Coklat



Gambar 5.45. Sirup coklat

(Sumber: tokopedia.net)

h. Pewarna makanan merah & biru



Gambar 5.46. Pewarna makanan merah & biru

(Sumber: bukalapak.com)

i. *Stick ice cream*



Gambar 5.47. *Stick Ice Cream*

(Sumber: amazon.com)

j. *Heatshrink*



Gambar 5.48. *Heatshrink*

(Sumber: amazon.com)

k. *Selang Waterpass*



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



Gambar 5.49. *Selang Waterpass*

(Sumber: bukalapak.com)

1. Jetspray Kyokan



Gambar 5.50. Jetspray Kyokan

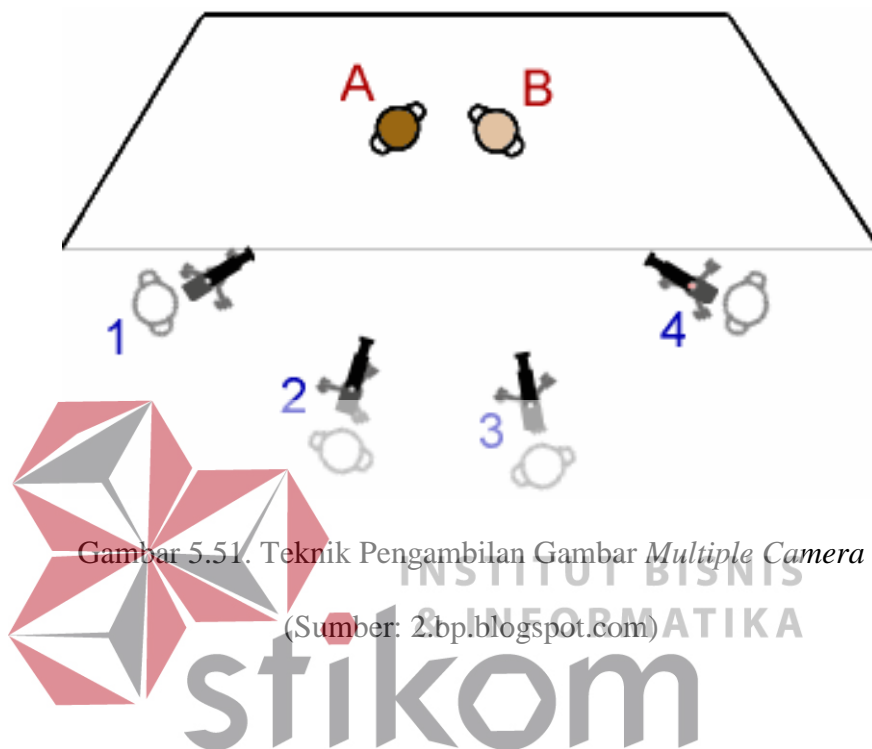
(Sumber: bukalapak.com)

3. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dalam film pendek ini menggunakan *multiple camera*, yaitu pengambilan gambar menggunakan lebih dari satu kamera. Teknik ini digunakan agar mempercepat dan mempermudah dalam melakukan pengambilan gambar karena obyek yang ditangkap adalah obyek yang banyak bergerak, sehingga dapat menyingkat waktu dengan adanya *multiple camera* dan dapat mengurangi waktu untuk pengulangan sebuah adegan.

Beragam teknik digunakan untuk mengambil sebuah adegan agar menimbulkan kesan tidak membosankan saat penonton menyaksikan hasil dari film pendek *thriller* ini. Film pendek ini berbeda dari film lainnya karena pengambilan gambar terbilang ekstrim dengan dibantunya menggunakan

sudut pengambilan gambar *canted angle* dan juga menggunakan perpaduan antara kamera DSLR dan *drone* sehingga masyarakat yang melihat film pendek ini menjadi tidak bosan. Teknik pengambilan gambar multicam dapat dilihat pada gambar 5.51.



Gambar 5.51. Teknik Pengambilan Gambar *Multiple Camera*

(Sumber: 2.bp.blogspot.com)

5.2 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya

Berikut adalah real produksi, kejadian atau kendala saat proses produksi berlangsung dan strategi mengatasi permasalahan yang ada di lapangan.

Tabel 5.1 *Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya*

Real Produksi	Kejadian	Strategi Mengatasinya
Pada hari pertama <i>shooting</i> direncanakan untuk mendahulukan adegan Dito kecil dengan kedua orang tuaya.	tetapi pada saat mendekati waktu <i>shooting talent</i> berubah pikiran dan tidak mau mengikuti <i>shooting</i> yaitu <i>talent</i> orang tua Dito yang awalnya adalah pasangan suami istri pemilik rumah.	Akhirnya diputuskan untuk mencari <i>talent</i> lain yaitu kedua orang tua Eric Jordhan serta diadakan <i>reading</i> dan <i>rehearsal</i> ditempat

Pada hari ke empat dijadwalkan untuk pengambilan gambar di tengah kota menggunakan drone	Akan tetapi kondisi di lapangan tidak memungkinkan. Banyaknya jamer yang menghalangi pergerakan drone	Akhirnya diputuskan bahwa pengambilan gambar dilakukan di tempat yang tidak ada jangkauan jamer agar mendapatkan hasil video terbaik.
------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

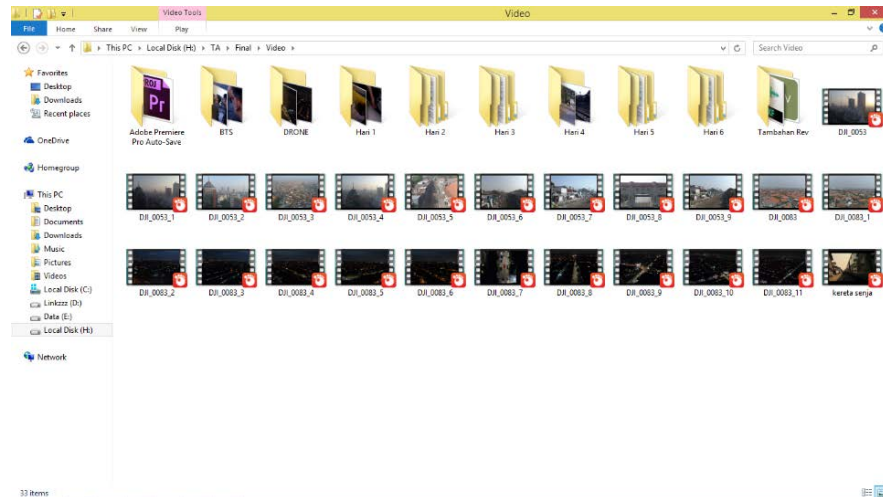
5.3 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi merupakan tahap terakhir setelah produksi sebelum karya film ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Editing*

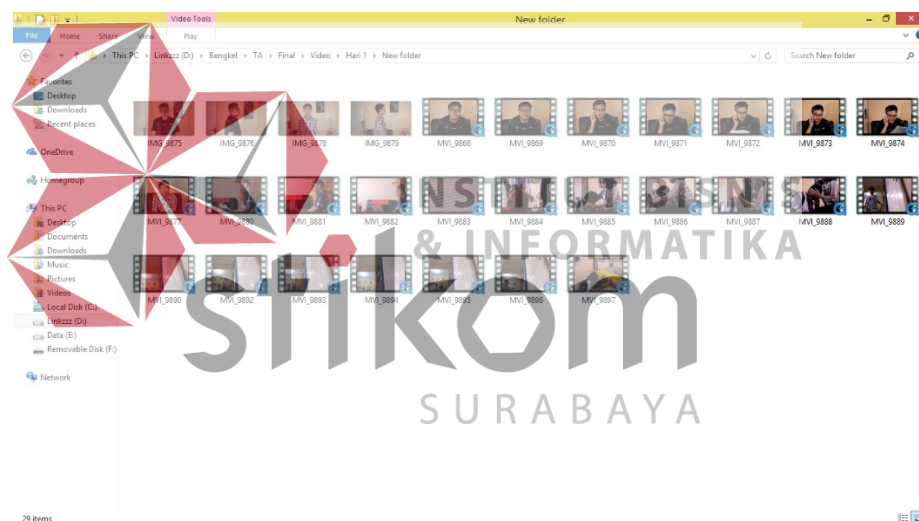
Pada pasca produksi penulis melakukan proses editing dari awal yaitu memilah video pada stock video yang sudah ada kemudian menata, memberi musik, memberi efek hingga *finishing*. Dalam editing memberikan sedikit elemen *special effect* dan *visual effect* ke dalam video agar video tidak terkesan membosankan.

Pada tahap awal dilakukan pemilihan stock video, stock video ditata sedemikian rupa, dikemas dalam satu folder sesuai dengan hari *take video* agar video yang akan diproses dan dijadikan satu menjadi film yang utuh sesuai dengan hari video diambil. Gambar stock video lihat pada gambar 5.52 dan gambar 5.53.



Gambar 5.52. Stock Shot 1

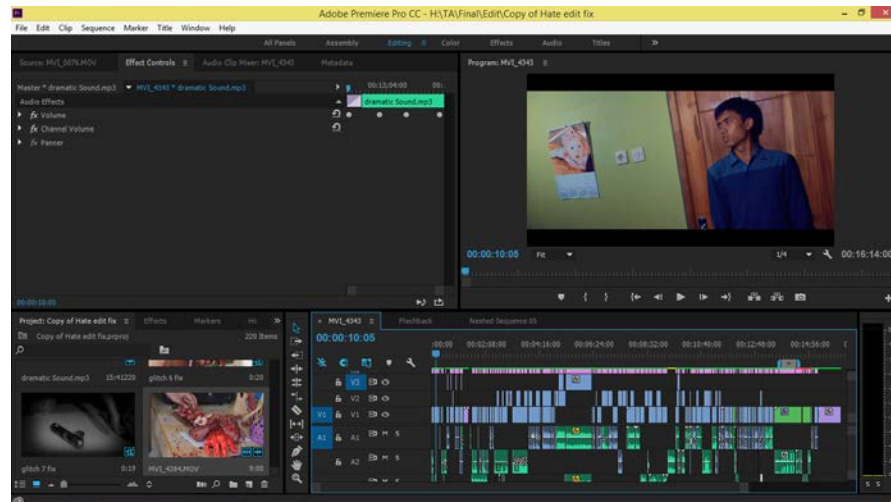
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.53. Stock shot 2

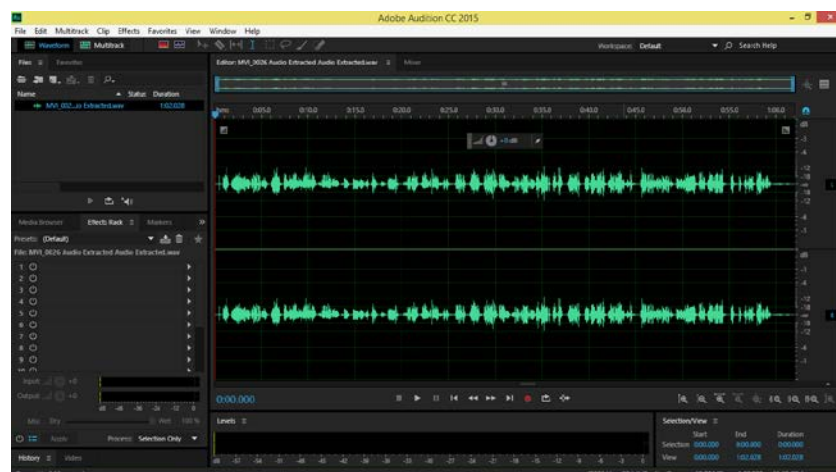
(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah semua video sudah dipilah kemudian ditata untuk siap diedit dalam *software editing* video. Video ditata sesuai dengan konsep dan cerita yang sudah dibuat oleh sutradara dan penulis naskah. Penataan video bisa dilihat pada gambar 5.54.

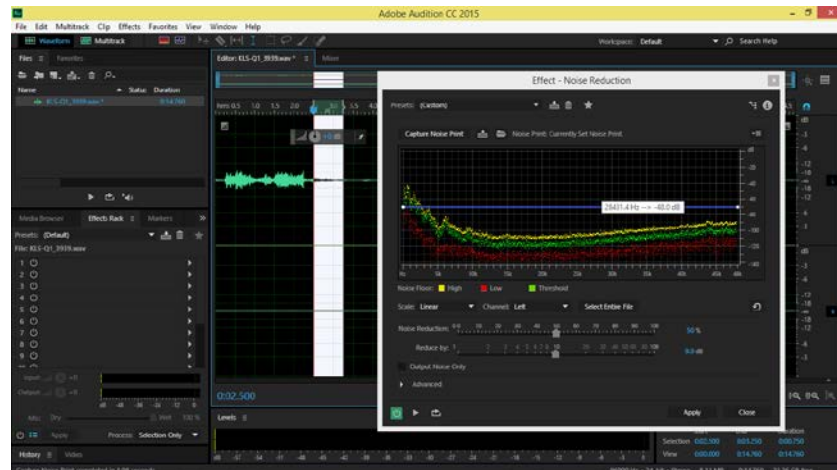
Gambar 5.54. Penataan *Stock* Video

(Sumber: Olahan Penulis)

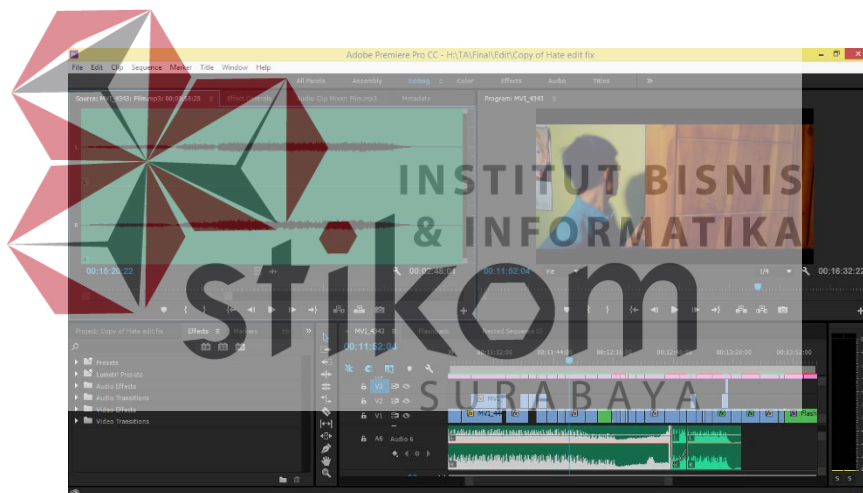
Setelah video ditata dilanjutkan dengan proses *editing* suara. Suara ditata menyesuaikan dengan mimik karakter serta diedit untuk dihilangkan *noise*-nya supaya suara yang keluar akan menjadi bersih atau jernih tanpa ada gangguan *noise*. Tak lupa diberikan *background music* serta *sound effect* guna video bisa terlihat lebih bernyawa. Lihat gambar 5.55, gambar 5.56 dan gambar 5.57.

Gambar 5.55. *Editing* Suara

(Sumber Olahan Penulis)

Gambar 5.56. *Reduce Noise*

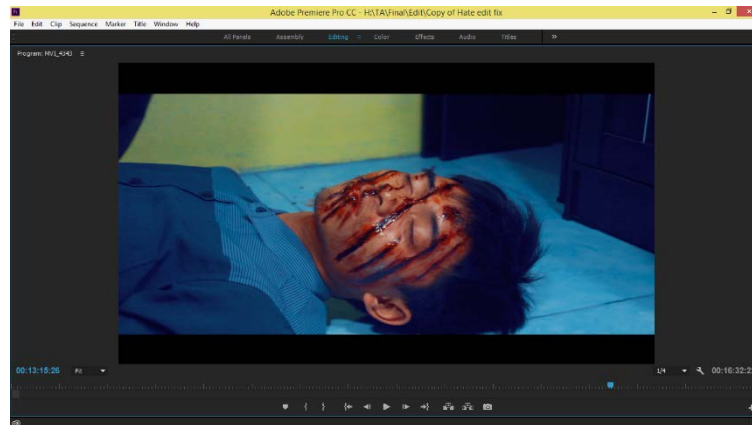
(Sumber Olahan Penulis)

Gambar 5.57. pemberian *background music*

(Sumber Olahan Penulis)

Setelah video dan suara sesuai tahap selanjutnya pemberian elemen *special effect* serta *visual effect*. *Special effect* yang digunakan yaitu luka sayatan serta darah guna suatu adegan terlihat ekstrim melainkan dengan *visual effect* diberikan dengan tujuan video tidak terkesan membosankan. *Effect* yang digunakan yaitu *effect glitch* atau efek yang dibuang terkesan seperti rekaman rusak dimaksudkan

untuk menunjukkan kerusakan mental pada karakter utamanya. *Special effect* dan *visual effect* lihat pada gambar 5.58 dan gambar 5.59.



Gambar 5.58. *Special Effect*

(Sumber Olahan Penulis)

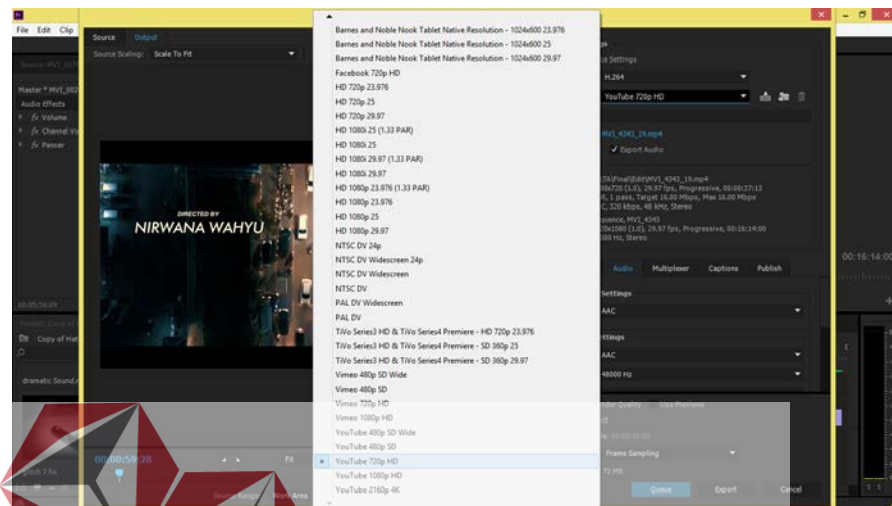


Gambar 5.59. *Visual Effect*

(Sumber Olahan Penulis)

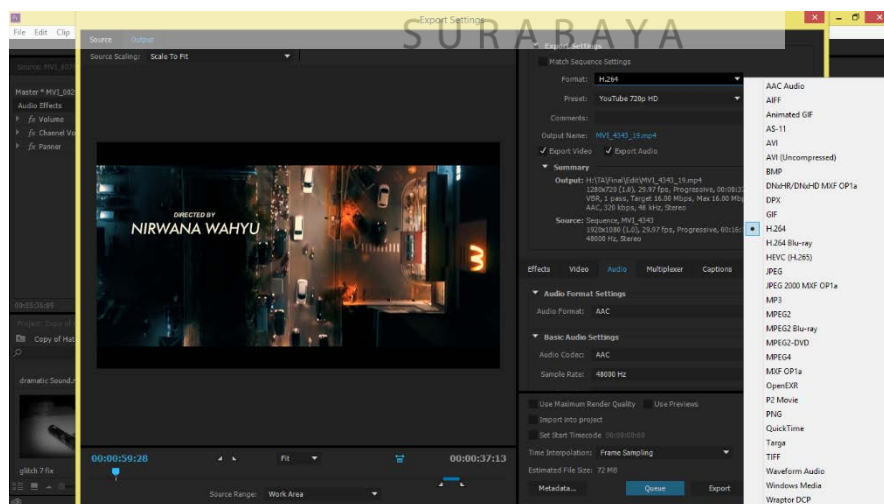
Setelah semua dirasa selesai dari menata video, musik hingga penambahan elemen *special effect* dan *visual effect* tahap selanjutnya adalah proses rendering dimulai dengan pemilihan *preset* resolusi gambar serta *format* video. Preset menggunakan youtube 720p HD dikarenakan *preset* ini terbilang *preset* yang

cukup jernih dalam hal visual. Untuk *format* video menggunakan *format* H.264 atau disebut MP4 dikarenakan format ini terbilang global di manapun medianya video dengan format H.264 atau MP4 bisa diputar. Penentuan *preset* dan *format* dapat dilihat pada gambar 5.60, gambar 5.61 dan gambar 5.62.



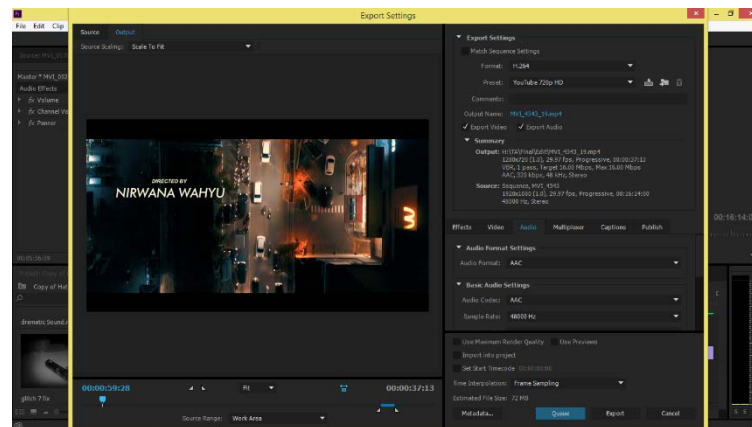
Gambar 5.60. *Preset* Video

(Sumber Olahan Penulis)



Gambar 5.61. *Format* Video

(Sumber Olahan Penulis)

Gambar 5.62. Proses *Rendering*

(Sumber Olahan Penulis)

2. Publikasi dan *Screening*

Setelah dirasa video sudah melewati tahap *rendering* selanjutnya adalah tahap publikasi dan *screening*. Awal *screening* disaksikan oleh beberapa *crew* dan *talent* guna mendapatkan kritik dan saran dari setiap *crew* dan *talent* agar film bisa jadi lebih maksimal.

Gambar 5.63. *Screening* 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.64. *Screening 2*

(Sumber: Olahan Penulis)

Selanjutnya karya film ini dikonsultasikan kepada praktisi film dan TV guna mendapatkan masukan yang lebih baik lagi untuk perbaikan film pendek ini. Penulis memilih bapak Ichsan WB karena beliau merupakan *Program Director* salah satu TV lokal di Surabaya.



Gambar 5.65. *Screening 3*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.66. *Screening 4*

(Sumber: Olahan Penulis)

Untuk publikasi pada karya Tugas Akhir ini penulis membuat beberapa desain poster, cover DVD, label DVD, dan juga beberapa desain *merchandise*, berikut adalah beberapa hasil desain untuk publikasi.



Gambar 5.67. Poster 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.68. Cover DVD 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.69. Label DVD 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.70. Cover *Notebook* 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.71. Topi 1

(Sumber: Olahan Penulis)



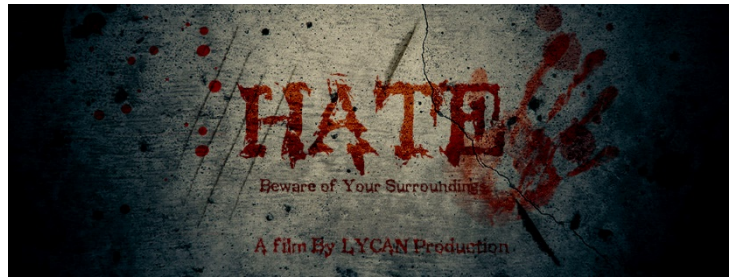
Gambar 5.72. Gantungan Kunci 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.73. Mug 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.74. *Sticker 1*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.75. *Kaos 1*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.76. Poster 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.77. Cover DVD 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.78. Label DVD 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.79. Topi 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.80. Gantungan Kunci 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.81. Mug 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.82. *Sticker 2*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.83. *Kaos 2*

(Sumber: Olahan Penulis)

Screenshot Film

Pada *screenshot* film bias terbilang sama dikarenakan film ini dikerjakan oleh 3 orang dalam 1 tim. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 5.84 sampai dengan gambar 5.102.



Gambar 5.84. *Screen Shot* Film 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.85. *Screen Shot* Film 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.86. *Screen Shot* Film 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.87. *Screen Shot* Film 4

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.88. *Screen Shot* Film 5

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.89. *Screen Shot* Film 6

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.90. *Screen Shot* Film 7

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.91. *Screen Shot* Film 8

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.92. *Screen Shot* Film 9

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.93. *Screen Shot* Film 10

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.94. *Screen Shot* Film 11

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.95. *Screen Shot* Film 12

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.96. *Screen Shot* Film 13

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.97. *Screen Shot* Film 14

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.98. *Screen Shot* Film 15

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.99. *Screen Shot* Film 16

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.100. *Screen Shot* Film 17

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.101. *Screen Shot* Film 18

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.102. *Screen Shot* Film 19

(Sumber: Olahan Penulis)



BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah pengerjaan Tugas Akhir ini, maka diambil kesimpulan bahwa pembuatan film pendek tentang psikopat berjudul *HATE* terdiri dari beberapa tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi (*Editing*). Proses pengerjaan Tugas Akhir dilakukan secara satu team terdiri dari sutradara, penulis scenario, dan *director of photography*. Pada sutradara bertugas pada pembuatan konsep film yang akan dibuat dengan dibantunya penulis skenario yang akan mengembangkan konsep dari sutradara melalui cerita dan di bantu oleh *director of photography* untuk memvisualisasikan konsep serta cerita yang dibuat oleh sutradara dan penulis skenario.

Film yang dihasilkan yaitu film pendek bergenre thriller dengan menggunakan teknik *canted angle* serta memberi penambahan element *special effect* maupun *visual effect* yang bertujuan untuk mendukung cerita dalam film agar film yang dihasilkan dapat memberikan kesan ketegangan yang lebih mendalam sesuai dengan genre thriller.

6.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis saat mengerjakan Tugas Akhir ini, maka didapat saran penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Perbaiki dalam segi visual.
2. Perbaiki dalam penataan audio

3. Penambahan variasi dalam pengambilan *angle*.

Masih banyak lagi kekurangan yang ada pada pembuatan karya Tugas Akhir ini. Dalam Tugas Akhir ini masih ada kendala pengaturan waktu pengerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca bahkan bagi penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Effendy, O. U. (2000). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Iskandar, I. (2008). *Pendekatan Kualitatif Untuk Pengendalian Kualitas*. Jakarta: UI-Press.
- Kartono, K. (2000). *Psikologi Abnormal*. Bandung: Bandar Maju.
- Liliweri, A. (2004). *Dasar-Dasar Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mamer, B. (2009). *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image*. USA: Wadworth Cengage Learning.
- Prakosa, G. (2008). *Film Pinggiran: Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumentasi*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Purba, J. A. (2013). *Shooting Yang Benar*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Saraswati, D., & Dermawan, R. (2009). *Cari Duit Dari Freelance*. Jakarta: Penebar Plus+.
- Sarwono, S. W. (2016). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Semedhi, B. (2011). *Sinematografi-Videografi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wibowo, F. (2007). *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: PINUS.

Sumber Internet:

- Achan. (2015, September 25). *Macam-macam Angle Dalam Fotografi*. Retrieved from jakfoto.net: <http://jakfoto.net/macam-macam-angle-dalam-fotografi>. Diakses tanggal 14 agustus 2017.
- News, P. (2016, Maret 1). *Definisi Film Genre*. Retrieved from www.filmbioskop.co.id: <http://www.filmbioskop.co.id/2016/03/definisi-film-genre-pengertian-pembagian.html>. Diakses tanggal 6 juli 2017.
- Umbara, D. (2016, Desember 11). *Sinematografi*. Retrieved from dikiumbara.wordpress.com: <https://dikiumbara.wordpress.com/category/sinematografi>. Diakses tanggal 4 agustus 2017.
- Weis, D. (2015, September 25). *Ini Dia Director of Photography, Gimana Kerjanya, Ya?* Retrieved from hai.grid.id: <http://hai.grid.id/On-Magz/Articles/Ini-Dia-Director-Of-Photography-Gimana-Kerjanya-Ya>. Diakses tanggal 8 juni 2017.
- Wirawan, P. P. (2015, Juni 17). *Perkembangan Industri Perfilman Indonesia saat ini?* Retrieved from http://www.kompasiana.com/pradiktawirawan/perkembangan-industri-perfilman-indonesia-saat-ini_54f410207455137a2b6c8617. Diakses tanggal 24 juli 2017.

